动漫秀场 11

DONG MAN XIU CHANG

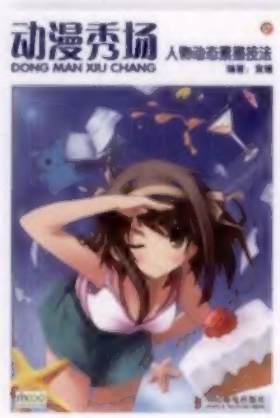
超级漫画场景素描技法

MCOO动漫 编著



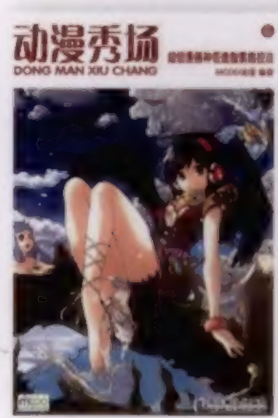
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

动漫秀场系列图书

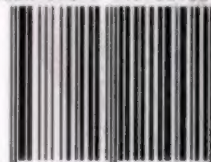









铅笔+纸张=超人气的漫画，您也来吧！

ISBN 978-7-115-22100-1
定价：29.80 元

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场．超级漫画场景素描技法 / MCOO动漫编著
．— 北京 ：人民邮电出版社，2010.4
ISBN 978-7-115-22100-1

Ⅰ．①动… Ⅱ．①M… Ⅲ．①漫画—技法（美术）
Ⅳ．①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第007532号

内 容 提 要

一幅好的动漫作品，场景对于烘托人物的性格和心理起着至关重要的作用，如何通过场景来“说话”呢?本书针对这个问题进行了全面的讲解。全书共9章，包含场景透视的基础知识，场景的基本风格和类型，场景的基本构图规律与法则，自然环境、建筑和人物在场景中的表现手法等内容，其中以实例的形式介绍了各种风格场景的绘制步骤。

本书讲解系统，图例丰富，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画场景素描技法

◆ 编　著 MCOO 动漫
责任编辑 郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061　电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 http://www.ptpress.com.cn
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷

◆ 开本：787×1092 1/16
印张：13
字数：260 千字　2010 年 4 月第 1 版
印数：1－4 000 册　2010 年 4 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-22100-1

定价：29.80 元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154

室外场景



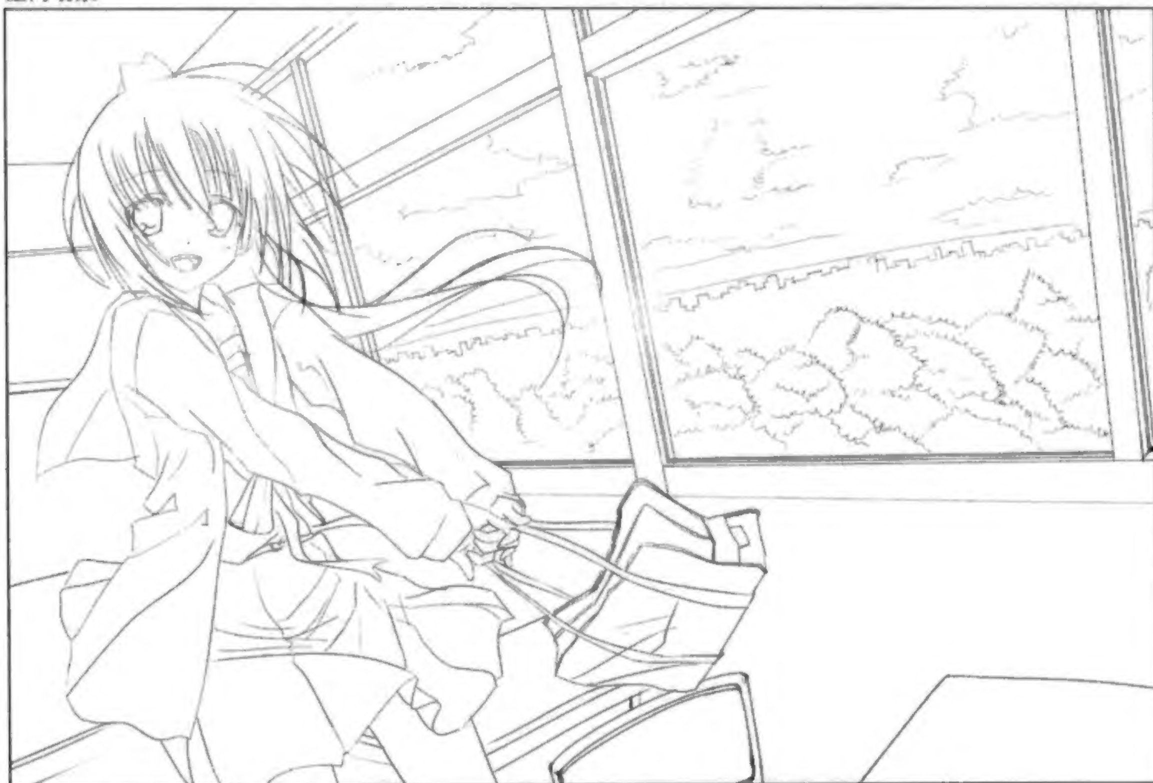


提示：

在绘制室外建筑空间场景时，要控制好画面黑白灰的明暗关系。首先，要确定光源的位置，先给背光面一个整体的色调，然后再考虑细节处的明暗关系。



室内场景



提示：

要根据角色需要设计室内的场景内容。绘制时，要把握好形体结构，合理正确地运用透视法则。





室外街景



提示：
通过视平线和消失点的位置，可以确定画面的展示角度。此场景的消失点在视平线偏右的位置，所以左边的视角比较宽广，自然画面的重点就在左边的街景上。



室外场景（丛林）



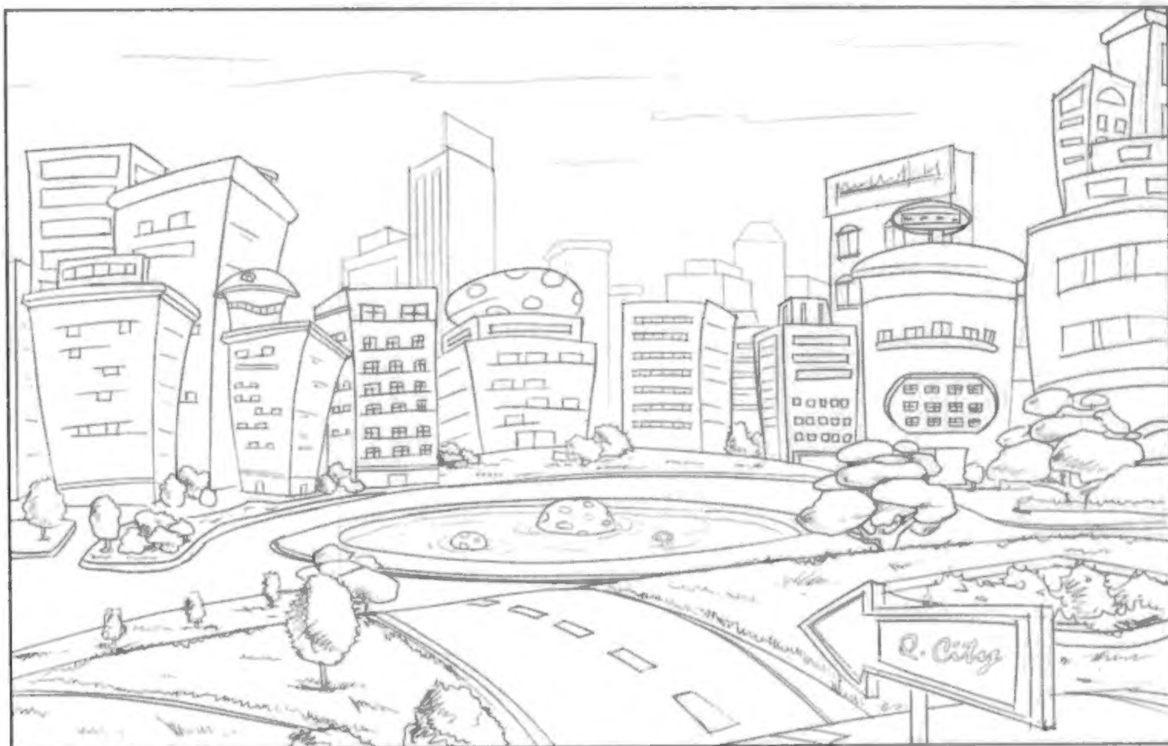
提示：

由于场景内容较多，所以在绘制线稿时可以适当加入一些明暗关系，这样就不会产生物体（植物）间的视觉混乱。





卡通场景





提示：

卡通风格的场景是将生活中的自然形体，经过删减、概括、归纳和夸张处理后，得到的具有一定秩序感的形体。这种风格的场景在设计上比较夸张、可爱。



幻想场景



提示：

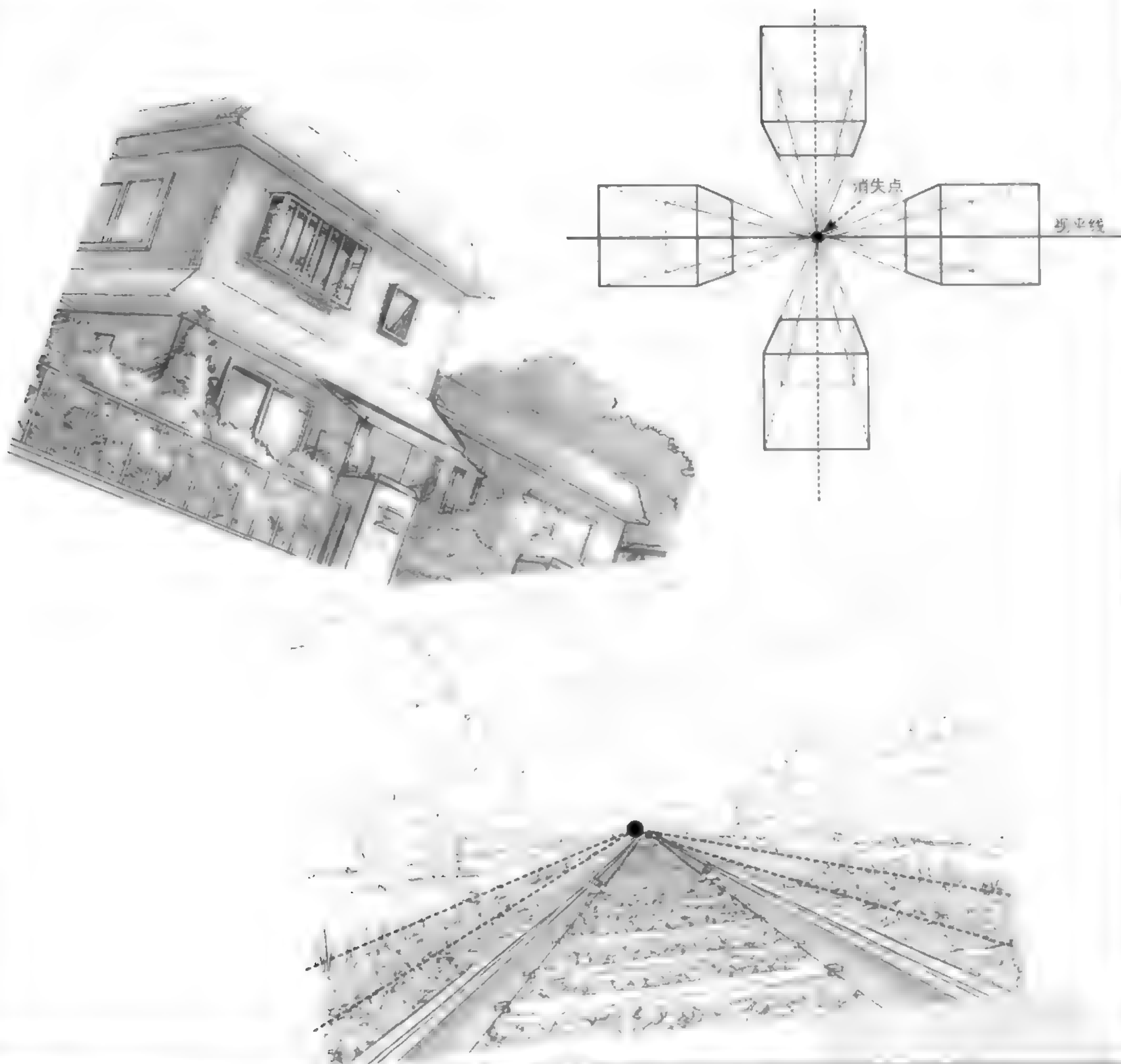
幻想场景的内容设计自由度比较大。在绘制这类场景时，可以尽情地发挥想像力，大胆创造奇妙绝伦的“幻想世界”。





CONTENTS 目录

CONTENTS 目录



第一章 动漫场景透视基础

违背透视规律的形体与人的视觉平衡时，画面就会失真，也就失去了美感的基础。因此，要想绘制出一幅好的动漫场景，首先必须掌握各种透视规律，并应用其法则处理好各种形象，使画面的形体结构准确、真实、严谨、稳定。

本章我们就来学习有关绘制动漫场景时经常使用的几种透视法则。



透视概述

在日常生活中，我们看到的物体的形象有大小、高低、远近和长短之分(如下图所示)。这是由于方位和距离的不同在视觉上产生了不同的效果，使我们看到的物体形象常常与原来的实际状态发生了变化，这种现象就是透视。





如右侧图A所示，同样的课桌椅，越远越矮，越远体积越小，长方形的桌面也变成了梯形。

同样宽的道路越远越窄，同样高的电线杆越远越矮小（右侧图B）。

上述这些现象被称为透视现象。这些变了形的视觉形象，表达了物象在全部空间的存在状况。



图A

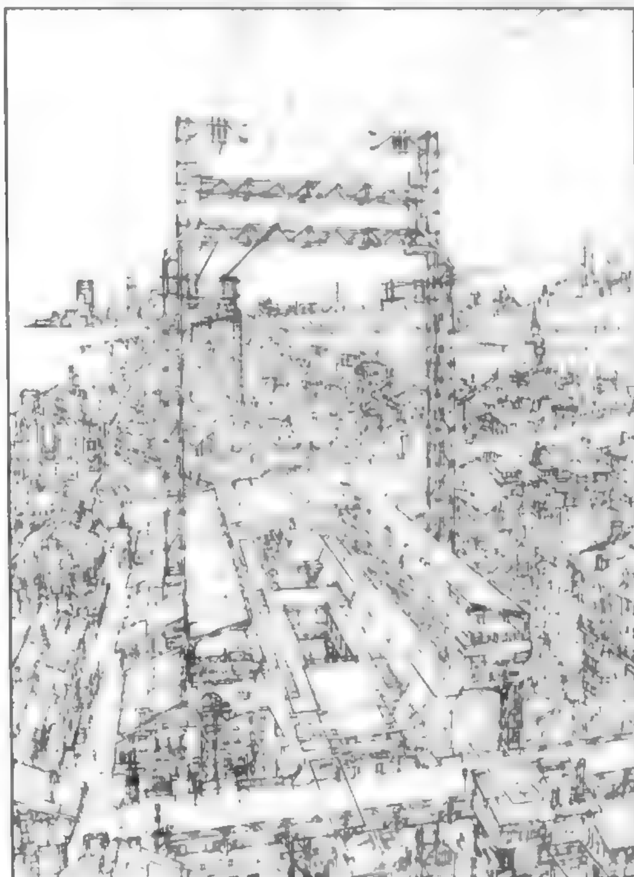


图B

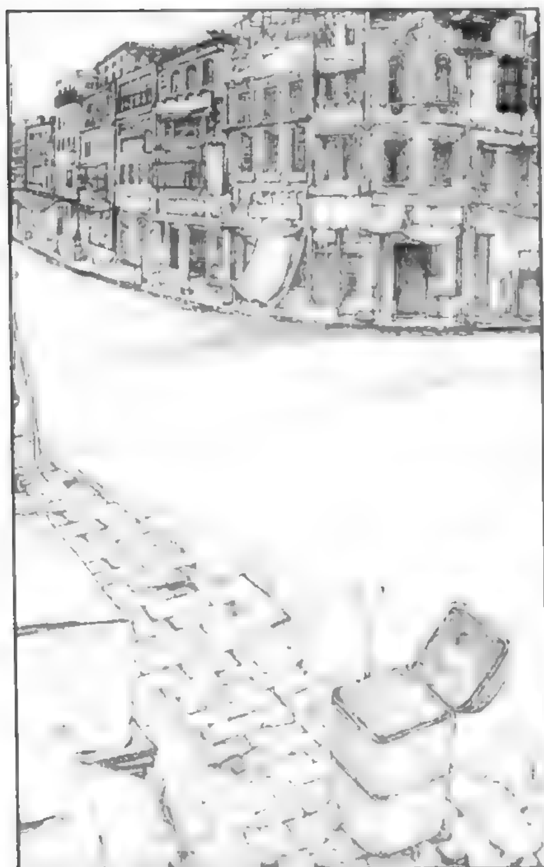
对任何一位从事表现艺术设计的人来说，透视都是最重要的。无论从事美术、建筑还是设计工作，都必须掌握各种透视法则，因为它是一切作图的基础。

透视能帮助我们将真实的想象表现为图像，从而很好地表现出物体的立体感、空间感。

一个场景的设计构思是通过画面艺术形象来体现的，而形象在画面中的位置、大小、比例和方向都是建立在科学的透视规律基础之上的。所以，准确掌握各种透视法则是绘制好一幅动漫场景图的必备基础（如右图和下图所示为绘制的动漫场景）。



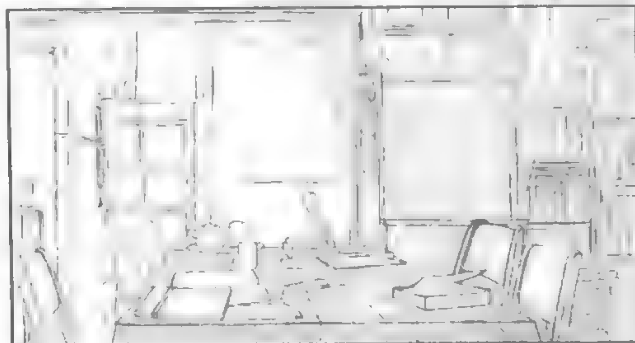
俯视场景



该场景引自安倍吉俊画集《垓层宫》



室外场景



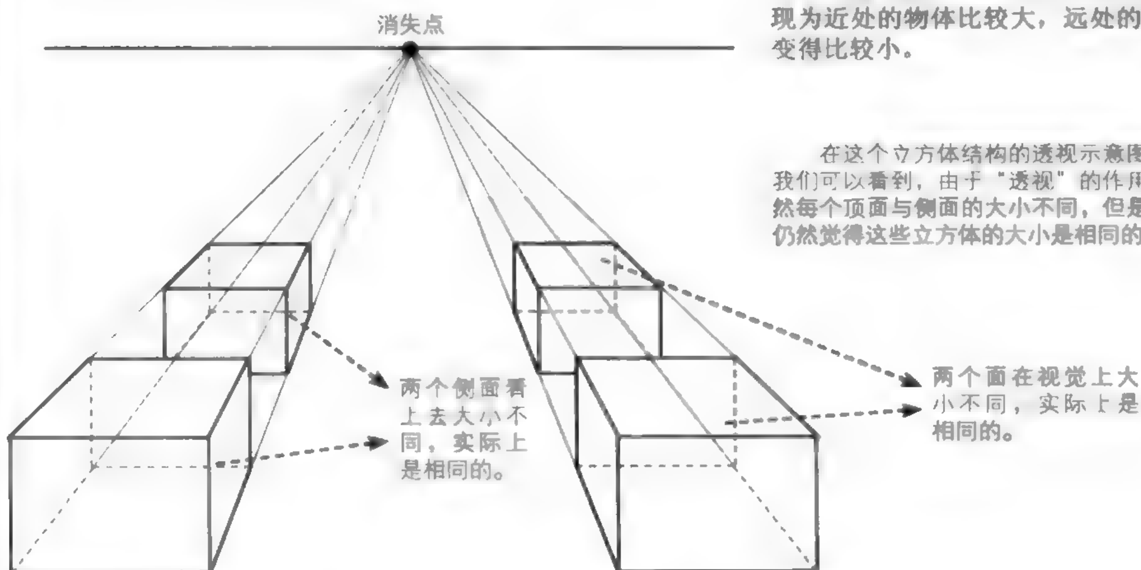
室内场景

透视的基本特征和规律

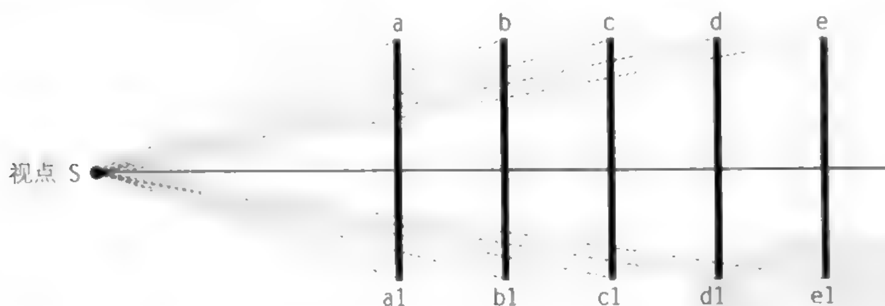
"近大远小"是透视的基本特征。

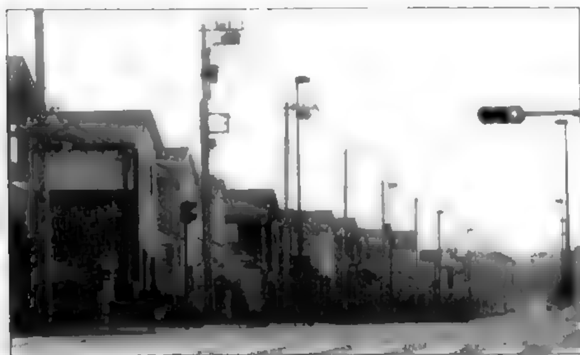
体积、外形相同的两个物体，由于空间位置上的不同，其透视现象表现为近处的物体比较大，远处的物体变得比较小。

在这个立方体结构的透视示意图中，我们可以看到，由于"透视"的作用，虽然每个顶面与侧面的大小不同，但是我们仍然觉得这些立方体的大小是相同的。



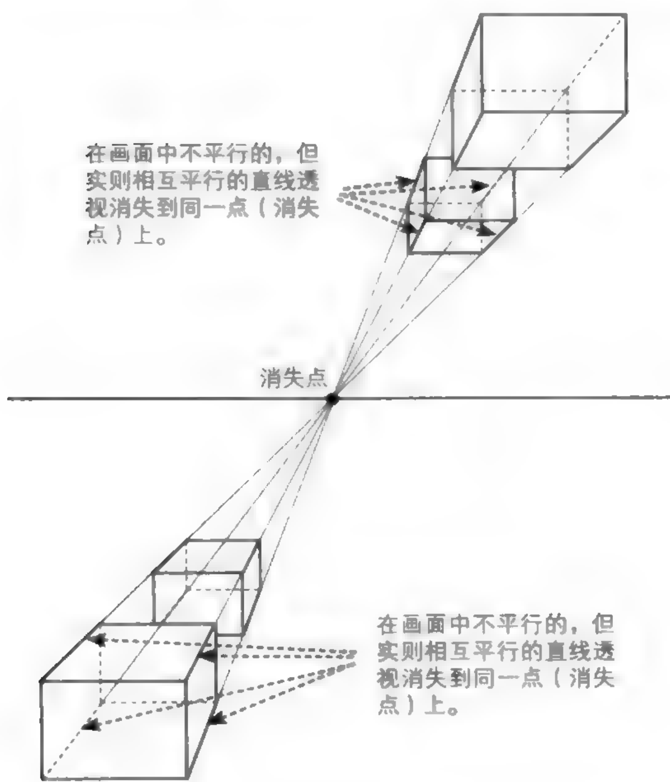
下图中一组长度相等、间距相同且互相平行排列的直立线段，每根线段的顶点和底点的光线反射到人的视点里形成一定的夹角。我们通过图例可以发现，∠asa1大于∠bsb1，∠bsb1又大于∠csc1，∠csc1又大于∠dsd1……因而线段aa1的透视大于线段bb1，线段bb1的透视又大于线段cc1，线段cc1的透视又大于线段dd1……由此可见，当等大的物体处于反射的光线夹角中时，离视点近的线段所形成的夹角，大于离视点远的线段所形成的夹角，这种大小差异就是透视图形会产生"近大远小"现象的原理。





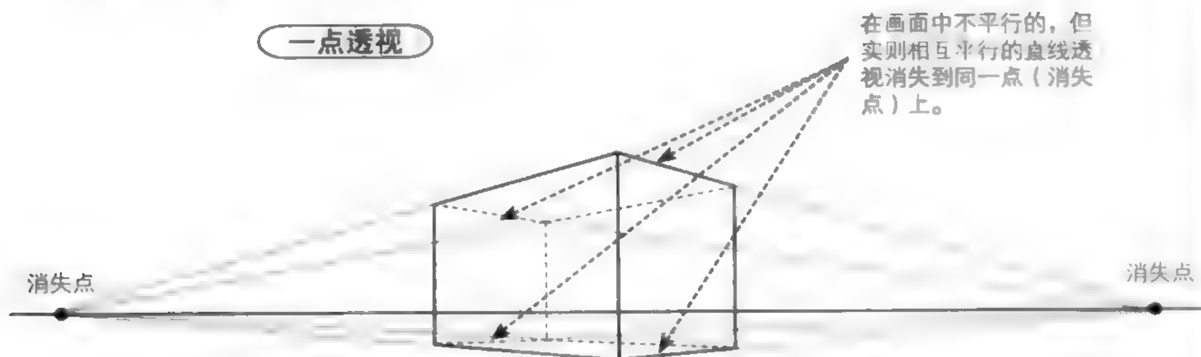
从照片中可以看出，同样的房屋、电线杆，越远越矮，体积也越小，这就是透视中"近大远小"的特征。

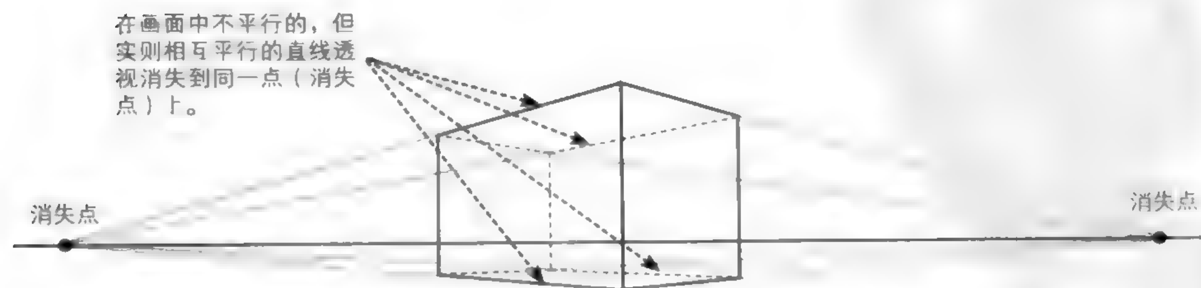
透视的基本规律：在画面中不平行的，但实则相互平行的直线透视消失到同一点。



在画面中不平行的直线透视延长后消失于一点。也就是与画面不平行的成角物体，在透视中延伸到视平线中画者眼睛正对的一点，这个点就是叫做消失点。

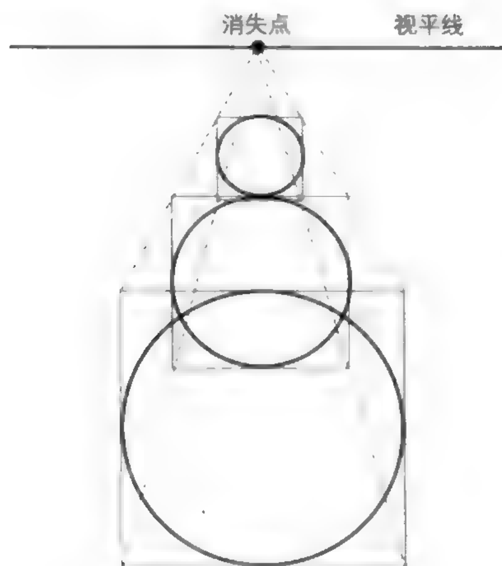
一点透视





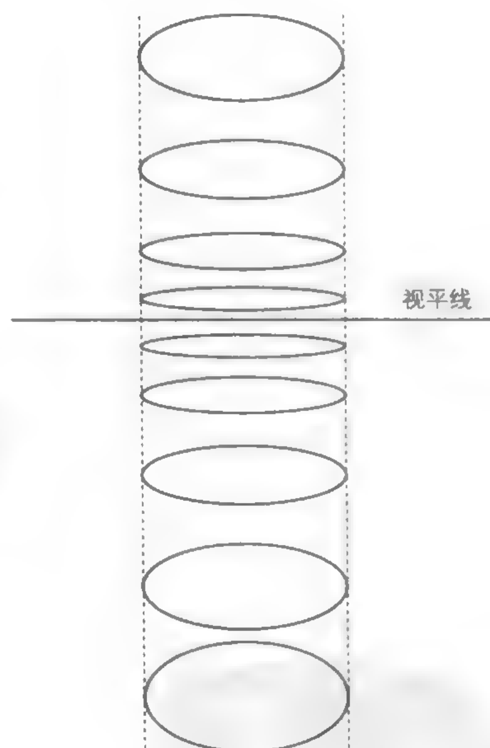
两点透视

圆面透视的基本规律

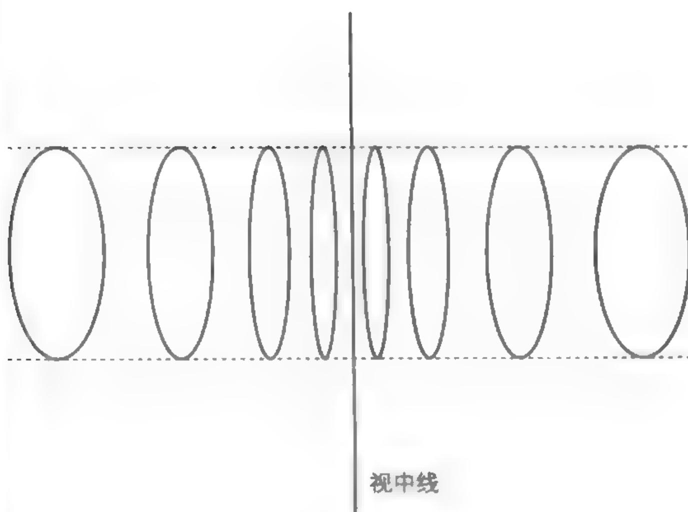


不论何种状态的圆形，只要先画出相应的方形透视状态，即可画出相同状态下的圆形透视。

在画面中相互平行的圆，无论远近都保持为圆形，只有近大远小的变化（如左图所示）。



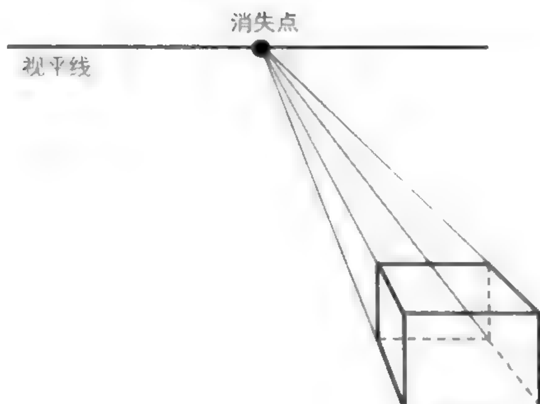
圆形透视变形后其形状为椭圆形。与地面平行而与画面垂直的圆，其位置越接近视平线，透视缩形变化也越大（如右图所示）。



圆形透视变形后其形状为椭圆形。与地面和画面垂直的圆，其位置越接近视中线，透视缩形变化也越大（如左图所示）。

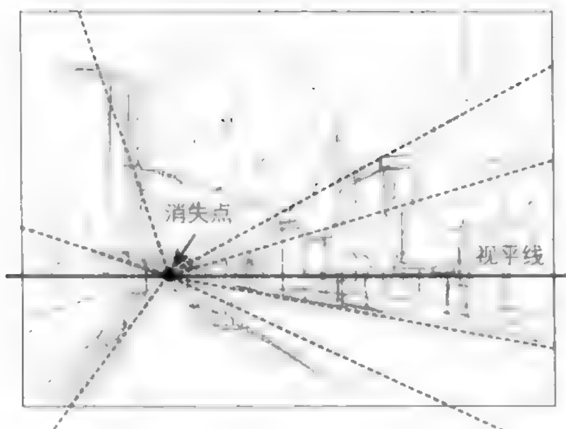


一点透视



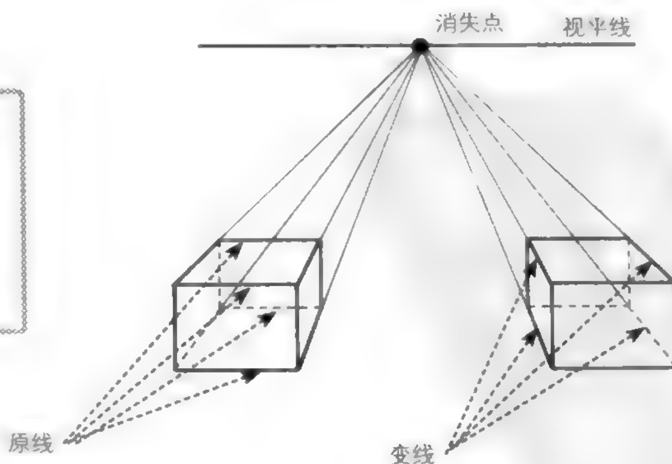
一点透视又叫平行透视，它只有一个消失点。

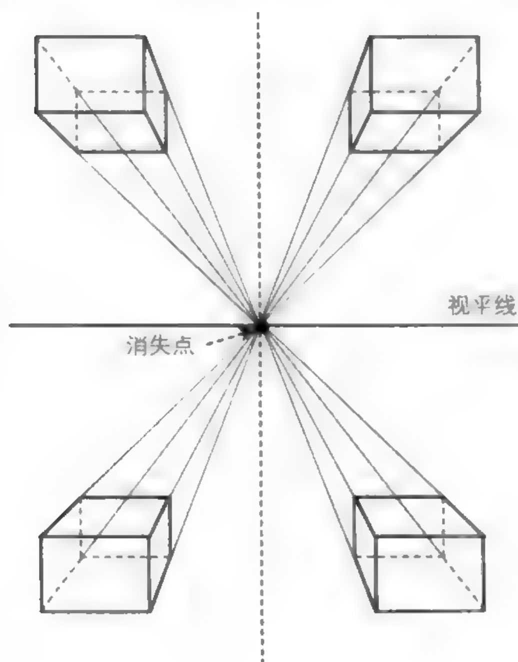
在一点透视中，物体必定存在与画面平行的面，或者是某个矩形平面的一组边平行于画面，而平行于画面的平面会保持原来的形状，它的透视方向不变，没有灭点，水平的依然水平，垂直的依然垂直，所以一点透视又叫平行透视。



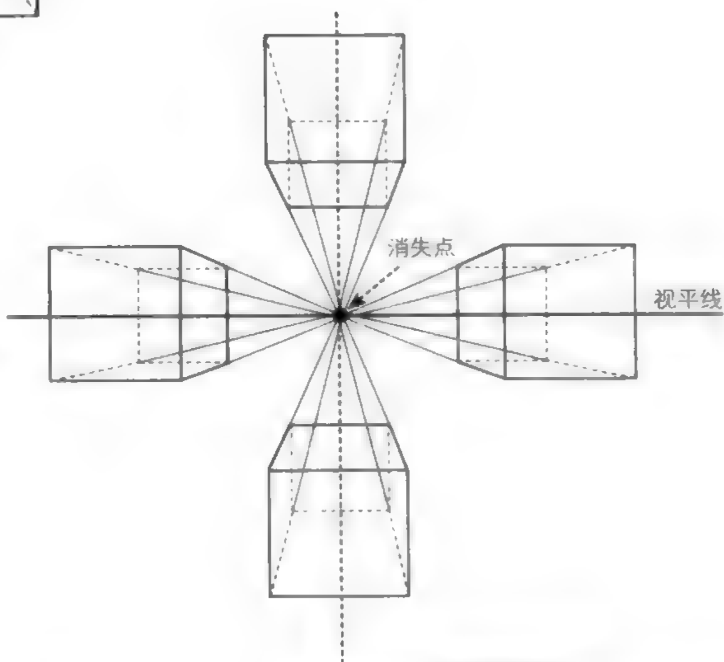
通过消失点的那条水平线是我们眼睛平视时看到的位置，称之为“视平线”，视平线的位置决定了画面的展示角度。

小知识：透视基本术语。
视平线：与人眼等高的一条水平线，就是与眼睛平行的水平线。
消失点：透视点的灭点。
原线：与画面平行的线。在透视图中保持原方向，不会消失。
变线：与画面不平行的线。在透视图中会消失。



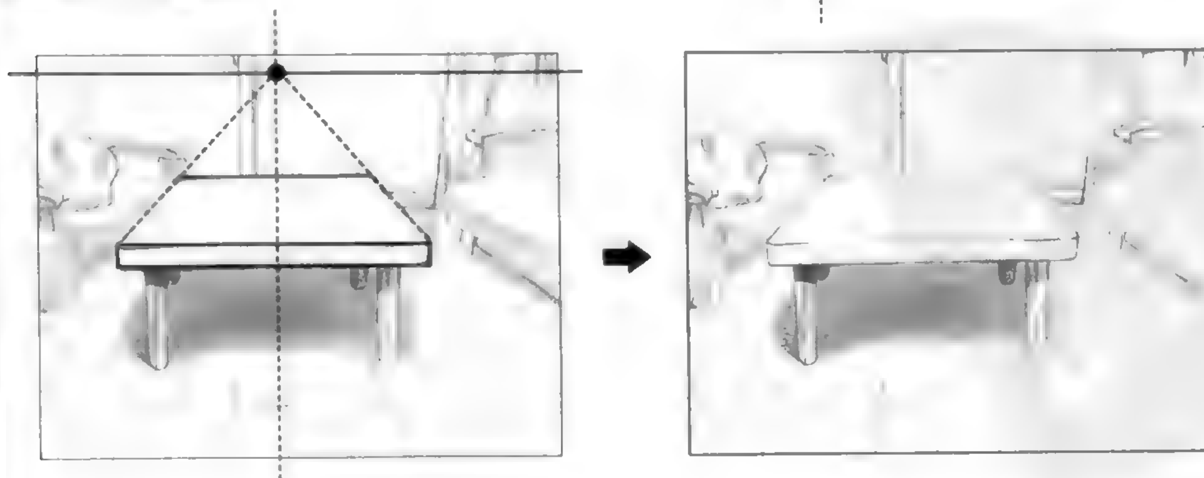


视觉上立方体不包含消失点、视平线和主垂线时，可以看到三个面（如左图所示）。当立方体在视平线以上的位置时，可以看到底面、正面和侧面；当立方体在视平线以下的位置时，可以看到顶面、正面和侧面。

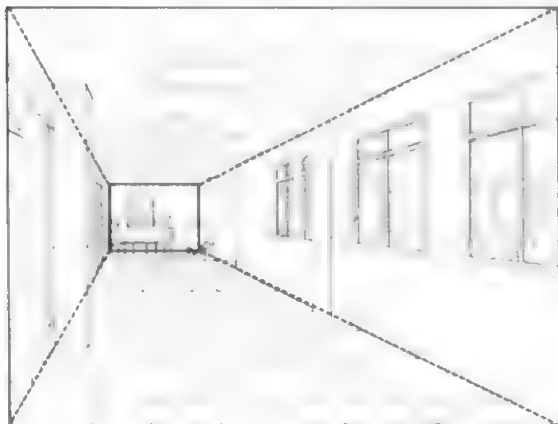


视觉上立方体包含视平线或主垂线时只能看到两个面（如右图所示），立方体包含视平线时，只能看到正面和内侧面，立方体包含主垂线时，只能看到正面和底面或正面和顶面。

场景实例（如下图所示）

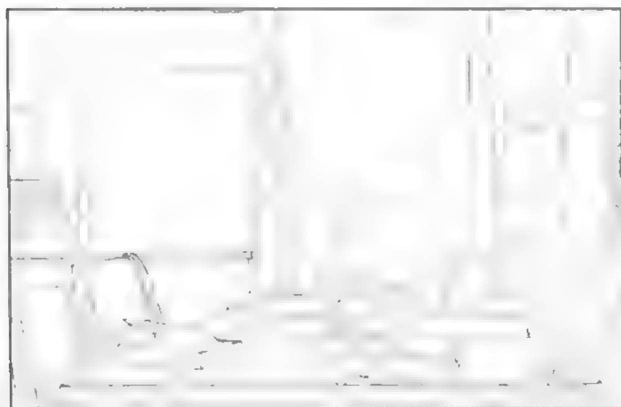


“近大远小”是透视的基本特征，此特征在一点透视中表现得非常明显。所以在绘制具有明显透视感的画面时，要强调这种特征，通过画面上线条的特别安排，来组成人与物，或物与物的空间关系，令其具有视觉上立体及距离的表象，使画面更具有说服力。

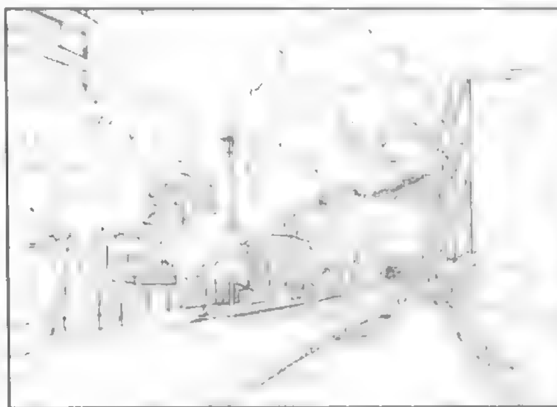




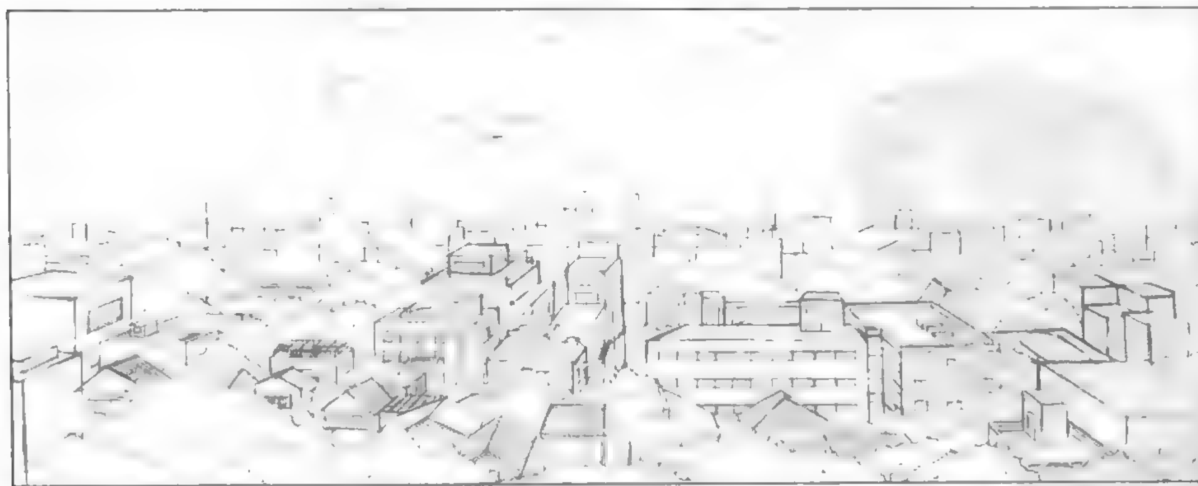
室内场景



室内场景

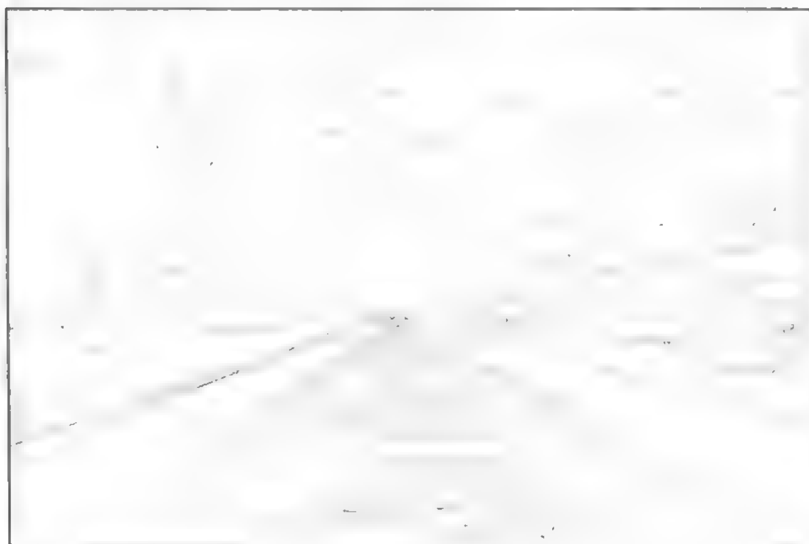


室外场景



室外场景

利用一点透视绘制场景

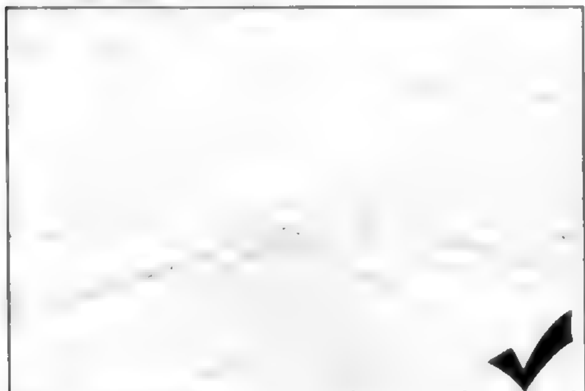


❶

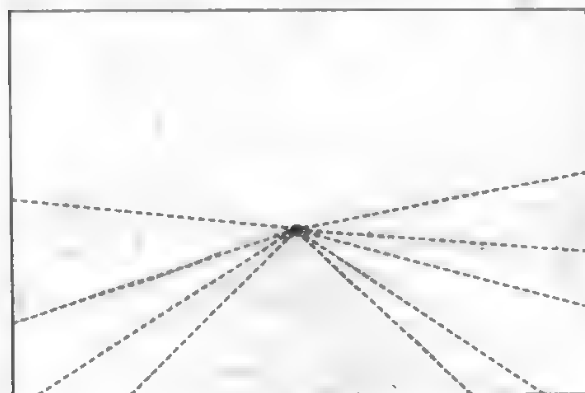
利用一点透视的原理，使用简单的线条，粗略勾勒出场景草稿图。

绘制时在确保透视正确的情况下，线条可以放松一些，不要太拘谨，不要过多地在意细节的描绘刻画，尽量减少凌乱线条的数量，明确场景内容、物体大致形状和位置关系即可。

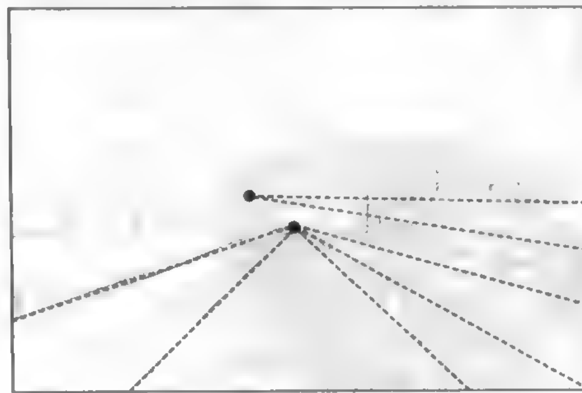
草稿图透视分析







图A



图B

图A所示草稿图中的透视是正确的，图中只有1个消失点，符合一点透视的原理。

图B所示草稿图中的透视是错误的，图中物体有两个消失点，消失点不统一，不符合一点透视的原理。



❷

在第1步基本线草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出物体的轮廓，描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除，使场景的内容清晰化。

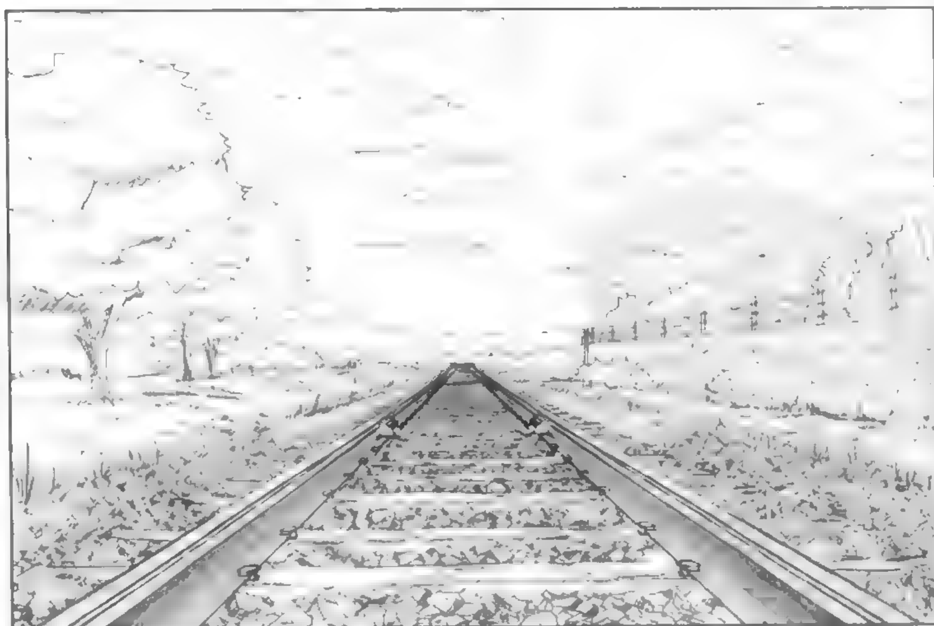


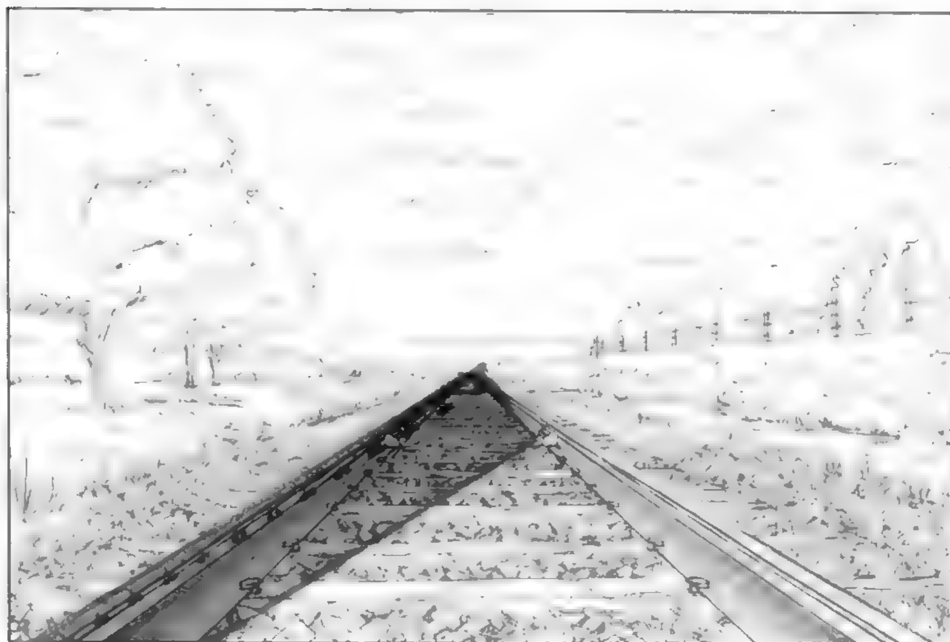
深入描绘细节时同样要考虑到画面的透视关系。

在绘制铁轨场景时，强调“近大远小”的透视特征，加强了画面的纵深感，通过画面上线条的特别安排，使场景在视觉上更具立体感及距离感，使画面更具有说服力和视觉冲击力。

❸

继续用细致的线条勾勒出物体的轮廓，深入刻画细节（逐步将铁轨和植物的位置、结构、外形表达清楚），并对画面整体进行调整，完成场景线稿的绘制。

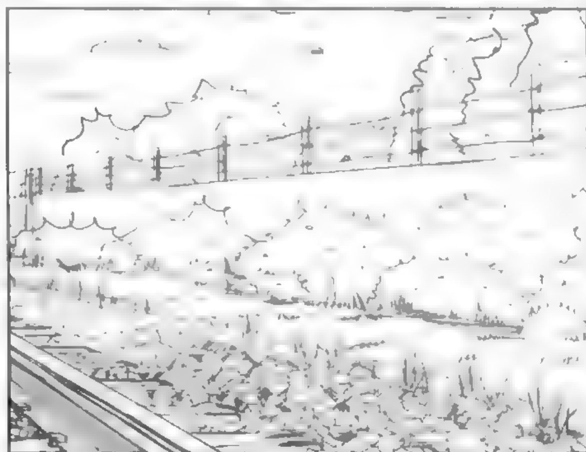


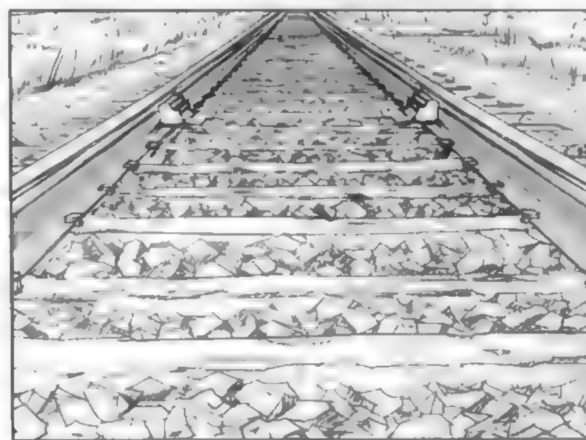


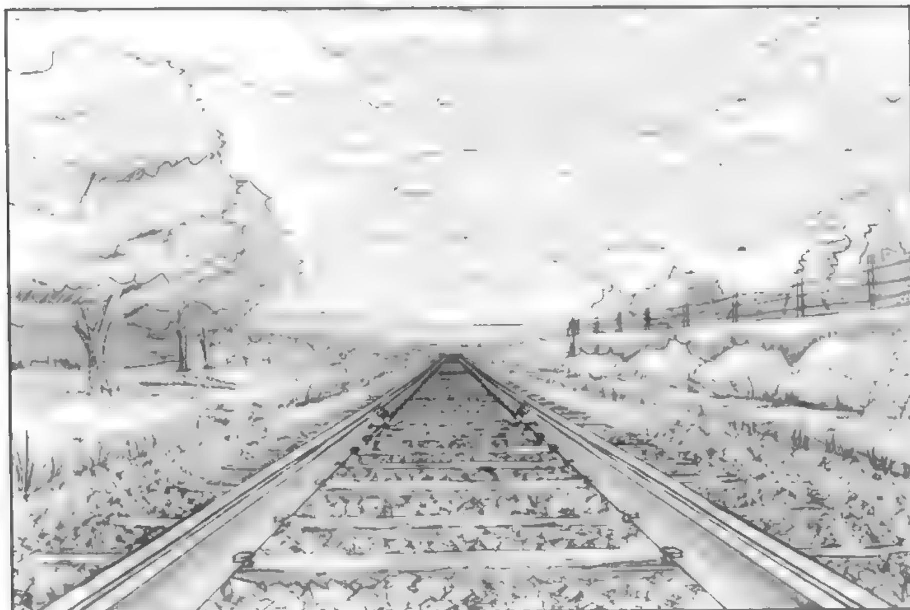
小提示：为了确保较长的直线条透视角度准确，以及画面的整体质量，绘制长直线条时可以利用尺子。

深入绘制线稿图时要注意线条的粗细和轻重的变化，画面要有节奏感。由于绘制内容较多，所以在深入刻画细节时可以适当加入一些明暗关系，这样就不会产生物体间的视觉混乱。









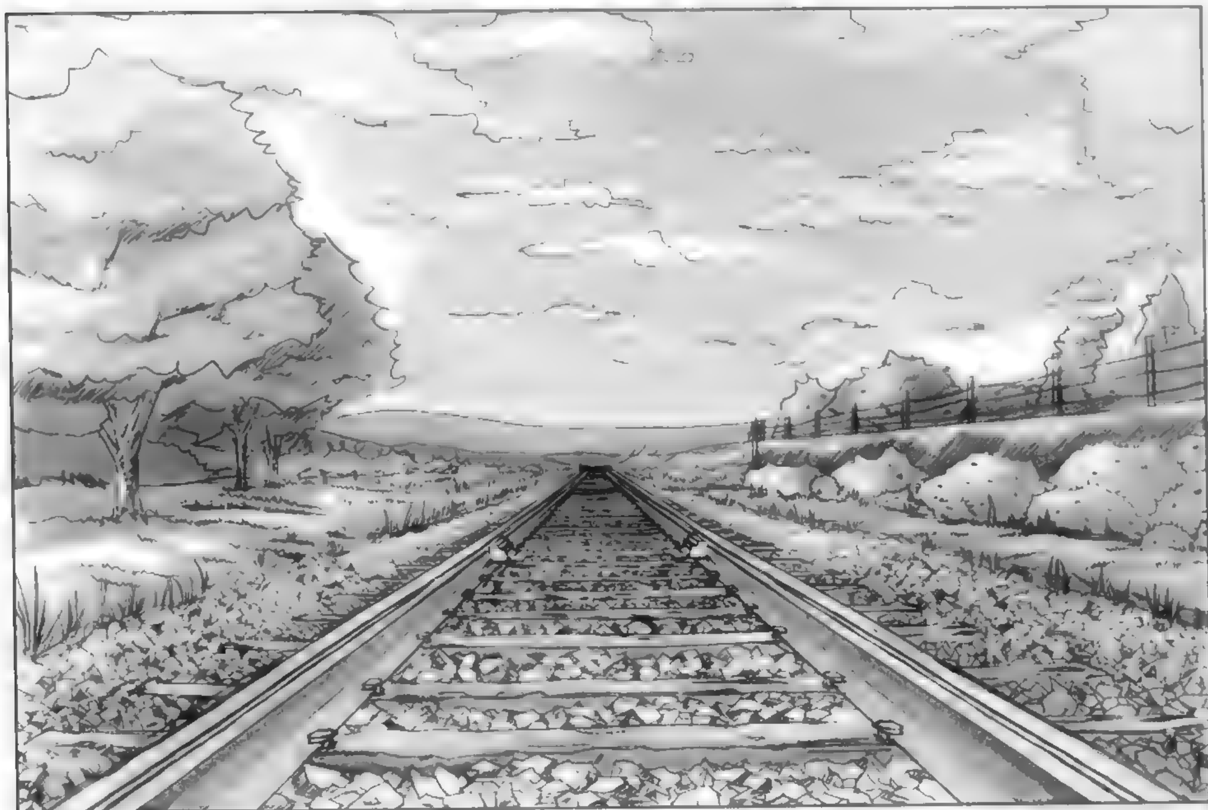
❹

简单地涂抹出画面大体的明暗关系（明确物体自身及物体之间的阴影位置）。



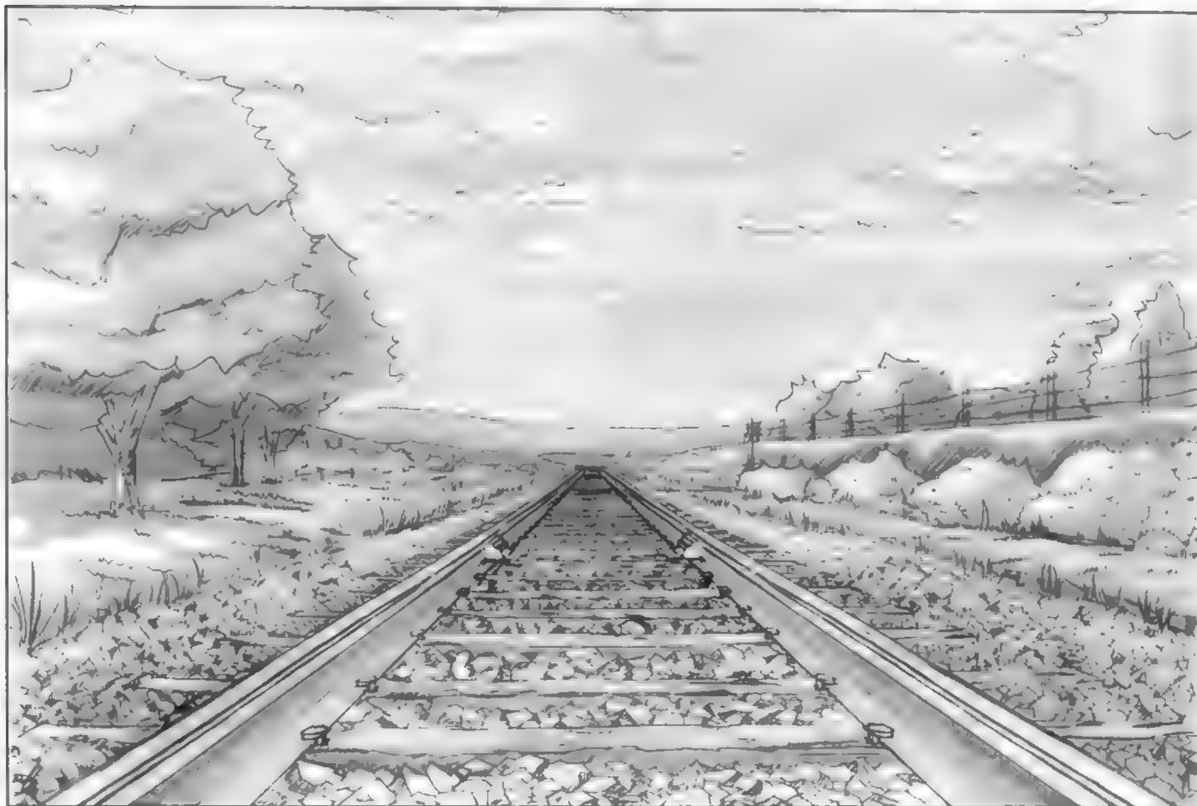
❺

在上一步的基础上，进一步刻画细节，用有序的线条排列出物体阴影，增强画面的层次感和立体感。排列线条不要太拘谨，要灵活一些，要有适当的强弱对比，注意画面的整体感。



❻

对局部造型进行深入刻画后，接下来需要进一步描绘天空并对画面进行整体调整，完成场景的绘制。在绘制场景的整个过程中都要随时考虑画面的透视关系。





场景局部效果图1

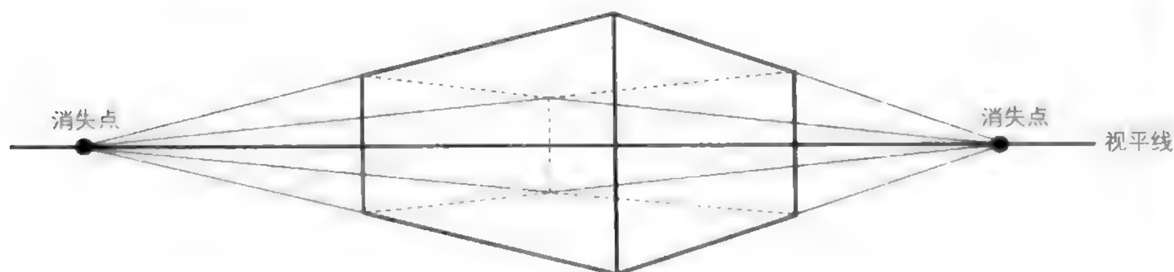


场景局部效果图2

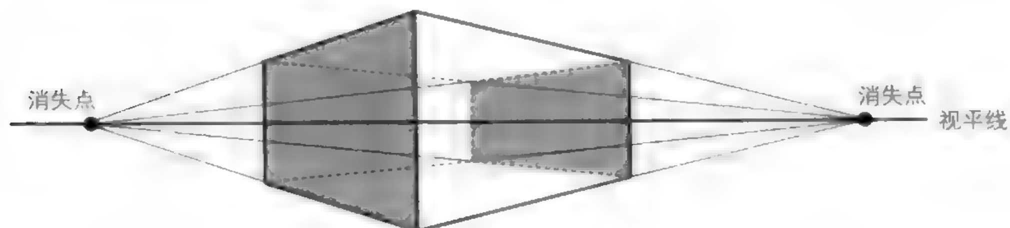


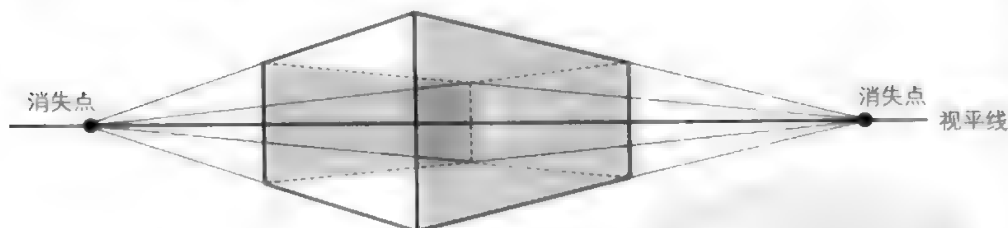
两点透视

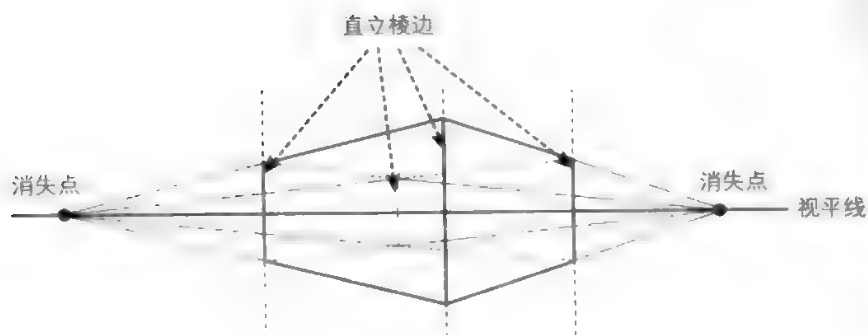
两点透视法是指视平线上有两个消失点。它所绘制的立体结构（如下图所示）有两个消失点，两个面都用斜线绘制，强调了进深感。



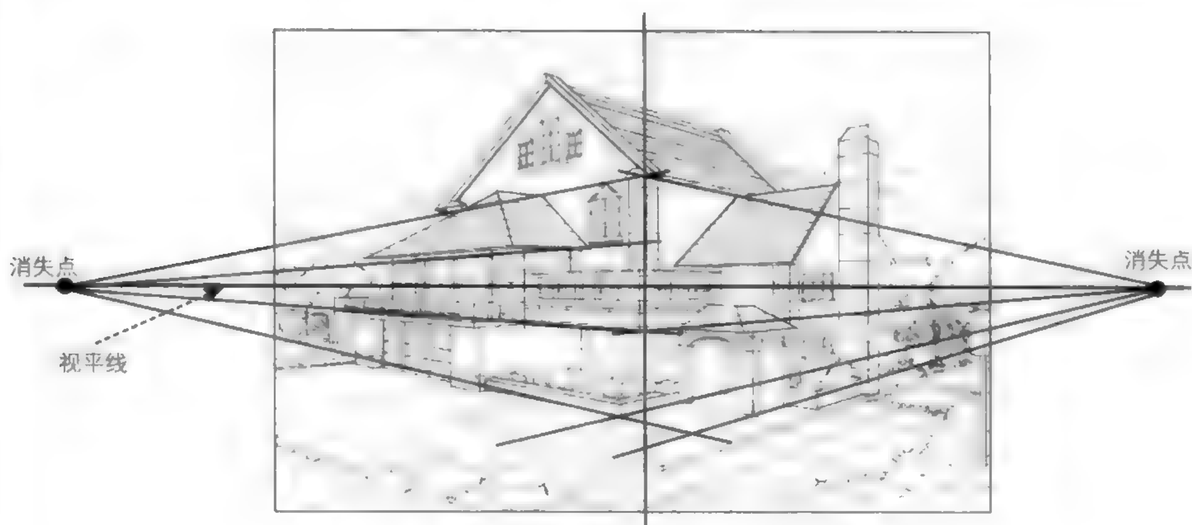
两点透视所绘制的立体结构（如下图所示），立方体的两组直立面都不与画面平行，而形成一定的夹角式的透视，所以两点透视也叫做成角透视。







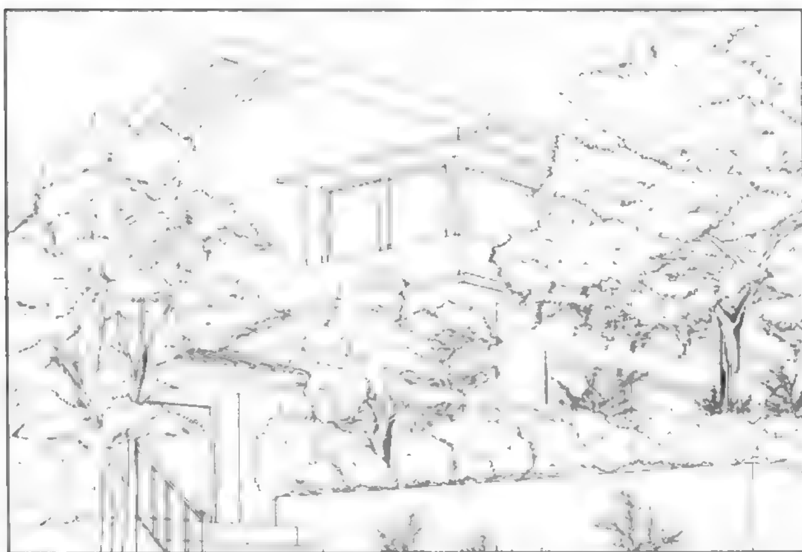
如左图所示，图中立方体只有直立的棱边平行于画面，因而是直立原线，它们的透视仍然保持直立并相互平行，没有灭点，只发生长短的变化。另外两组水平的棱边，都与画面斜交，它们的透视分别集中消失于视平线上两侧的消失点上。



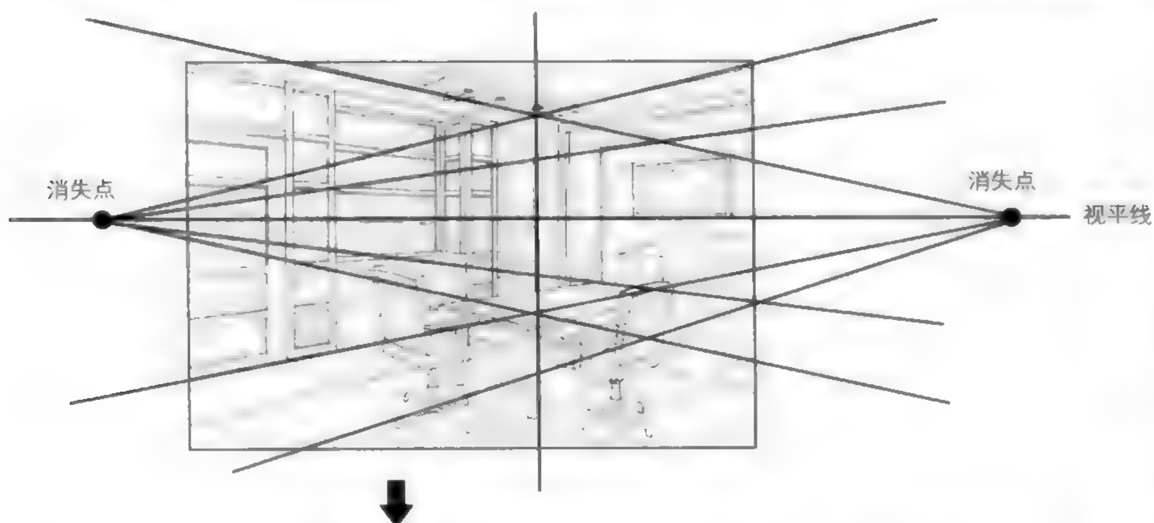


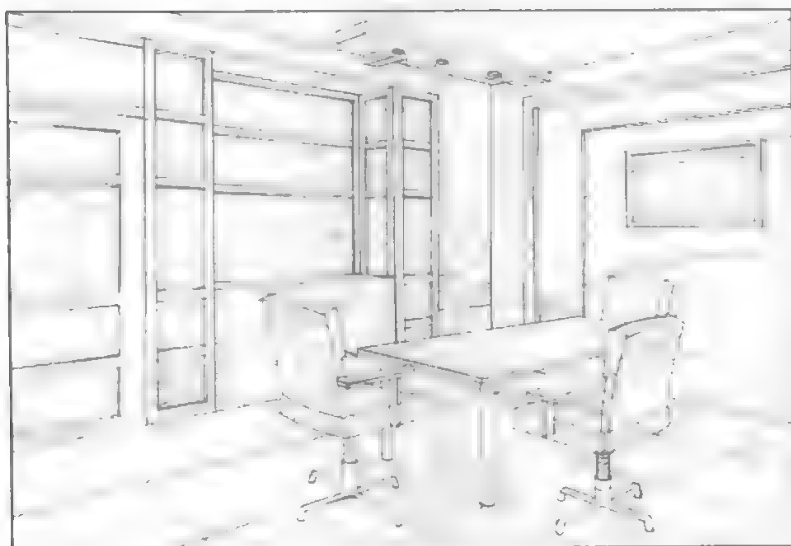


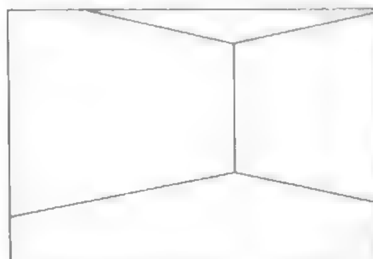
与一点透视相比，两点透视更适合表现视觉冲击力较强的建筑场景。绘制建筑时，首先要找到最适合这个建筑场景的表现视角。两点透视的角度，对表现建筑具有借鉴意义。



一栋别墅，经过两点透视的表现，其体积感与进深感得到了充分的表现。

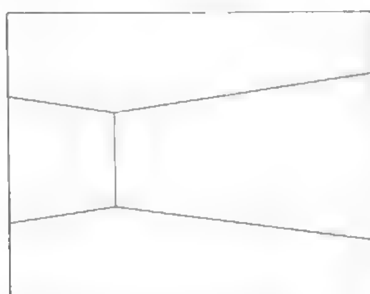






在绘制一个具有明显两点透视的室内场景时，要先确定场景表现的角度和内容，可以简单勾画出透视的各种参考线，以便规范其透视的准确性。

在表现室内场景时，通常使用两点透视法来表现室内一角。



丰富的透视变化让这个室内场景中的空间感有很强的进深，真实感也得到了充分表现。



利用两点透视绘制场景



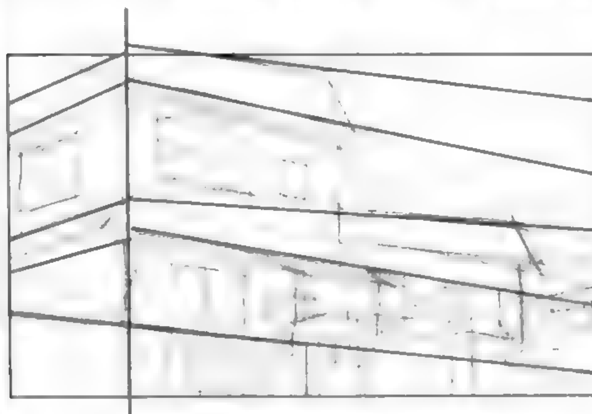
❶

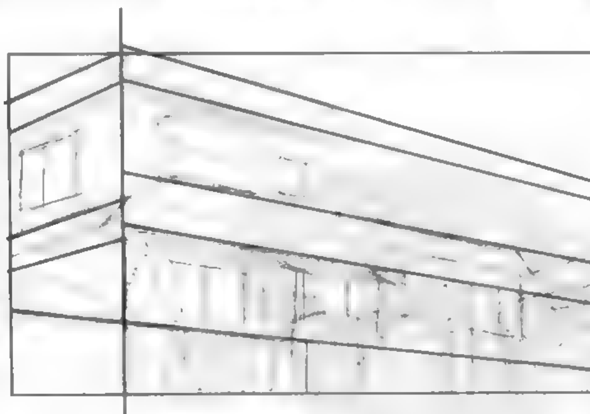
利用两点透视的原理法则（在确保透视正确的情况下），大胆地使用简单的线条，粗略地描绘出场景草稿图，明确场景内容、建筑的大体形状、植物的位置关系等。

草稿图透视分析







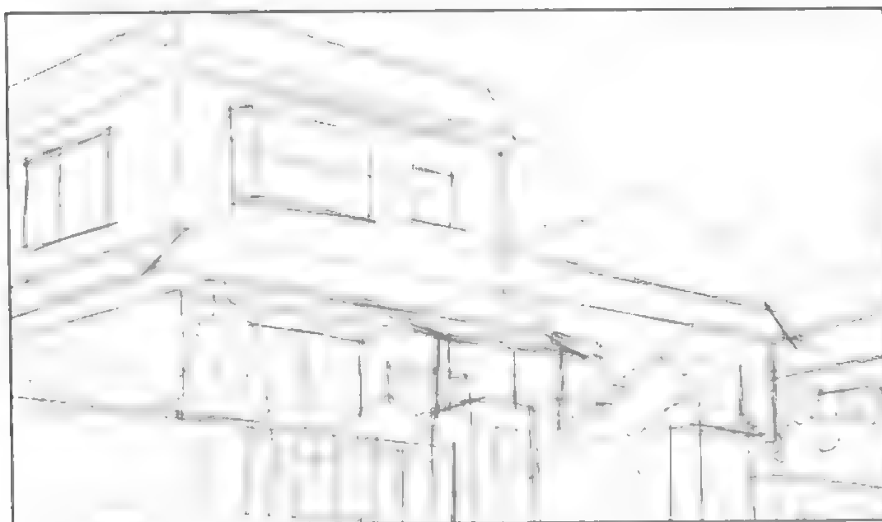


图A

图A所示草稿图中的透视关系是错误的，图中别墅右侧的棱边虽然都与画面斜交，但是它们的透视却没有消失在一点上（说明画面中存在两条或两条以上的视平线，这种透视关系是错误的，因为画面中只存在一条视平线）。

图B

图B所示草稿图中的透视关系是正确的，图中直立的棱边平行于画面，它们的透视仍然保持直立并相互平行，只发生长短的变化。另外，水平的棱边都与画面斜交，它们的透视分别集中消失于视平线上两侧的消失点上。



❷

在第1步基本线草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出物体的轮廓（深入描绘线稿时可以按需求适当调整物体的位置关系），描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除，使场景的内容清晰化。



在场景中需要描绘的东西比较多，画面内容比较丰富，从哪一个地方开始细致地描绘，可以根据个人喜好和习惯而定，此场景是按照“由左至右”的顺序来进行绘制的。

局部开始用细致的线条勾勒物体轮廓的同时，要考虑到画面的透视关系（特别是建筑中多个窗户的位置、透视关系）。





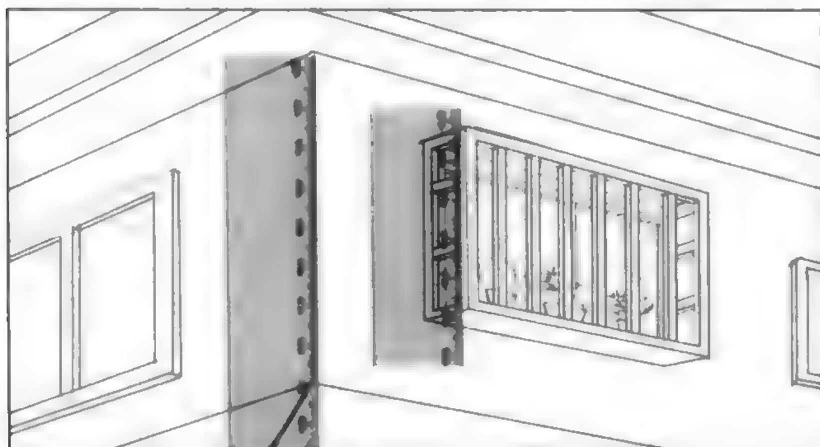
❸

在上一步的基础上，继续用细致的线条勾勒出物体的轮廓，深入刻画细节（逐步将别墅、植物等对象的位置、结构、外形表达清楚），并对画面整体进行调整，完成场景线稿的绘制。



绘制不同的物体时要注意线条的轻重、软硬和松紧的变化。例如，绘制别墅时，线条比较直挺、硬朗，绘制植物时线条比较灵活、松散等。





小提示：为了确保直立的棱边平行于画面，且它们的透视仍然保持直立并相互平行，绘制时可以利用尺子等辅助工具。



❹

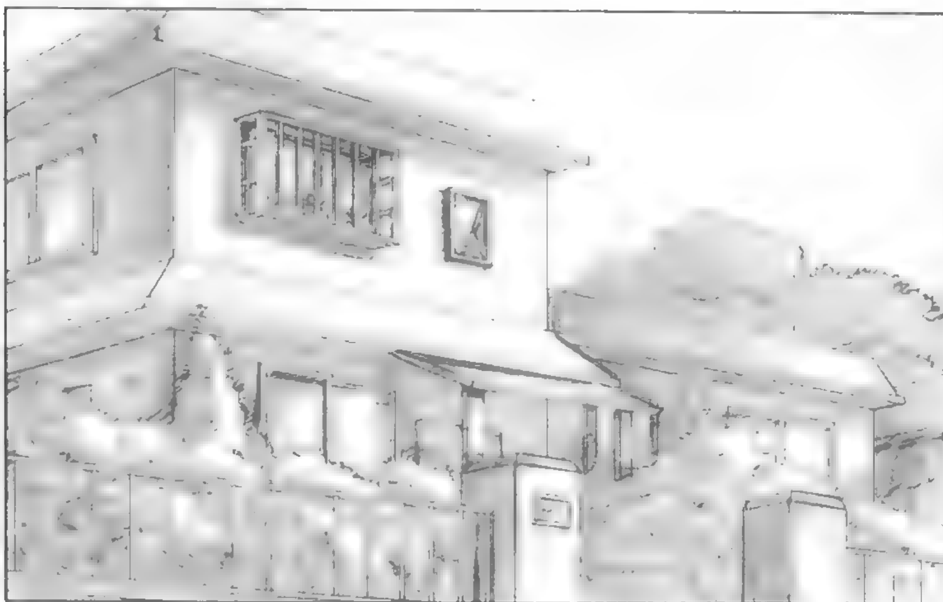
简单涂抹出画面大体的明暗关系（明确物体自身及物体之间的阴影位置）。

❺

在上一步的基础上，用有序的线条排列出物体的阴影，增强画面的层次感和立体感，完成场景的绘制。

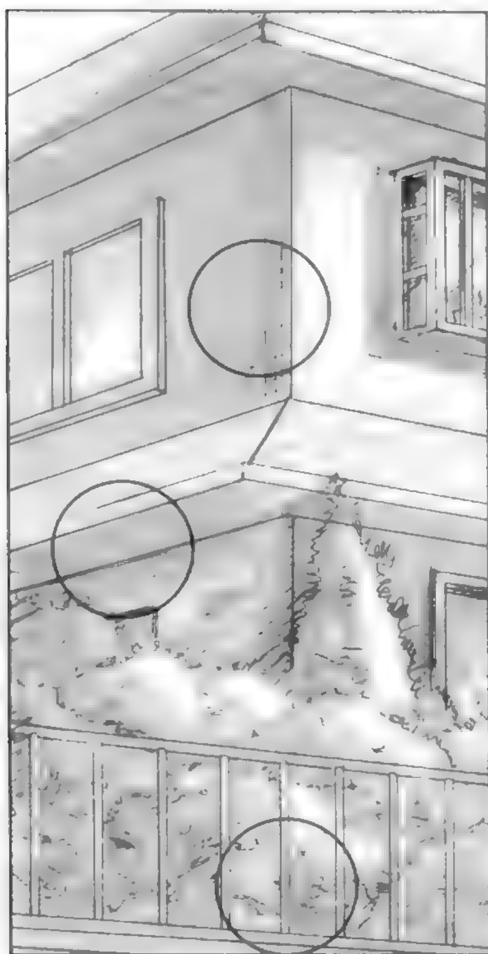
局部造型的刻画基本完成后，可以按画面整体需求描绘一下天空（天空的绘制也可以在绘制线稿时同步完成）。





在刻画细节时需要用有序的线条排列出物体阴影，以增强画面的层次感和立体感。不要因为细节而忽略了画面的整体感（要始终保持画面色调和谐、统一）。

排列线条时不要太拘谨，要灵活一些，要有适当的强弱对比。线条排列组合的方式可以参考物体外轮廓的方向进行。



场景局部效果图1

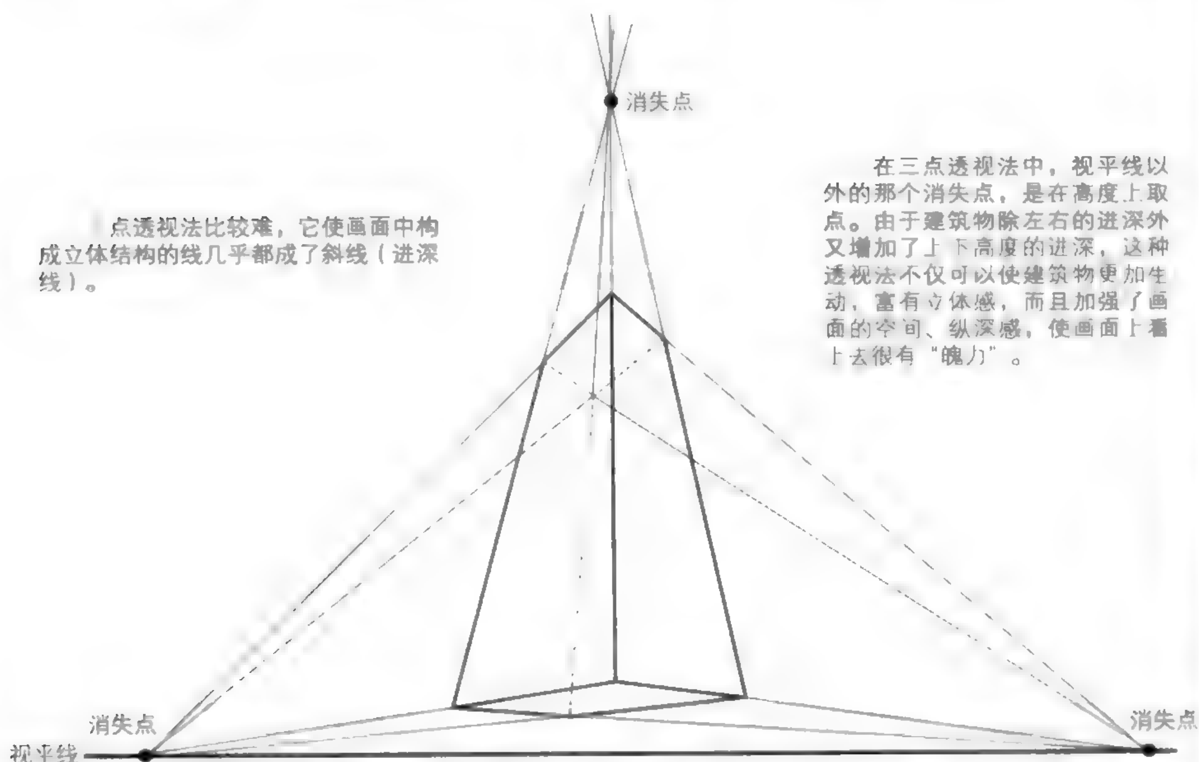


场景局部效果图2



三点透视

三点透视是各种透视中视觉冲击力最强的一种。在画面中它有3个消失点，其中有两个在视平线上，还有一个消失点在视平线以外。



三点透视法比较难，它使画面中构成立体结构的线几乎都成了斜线（进深线）。

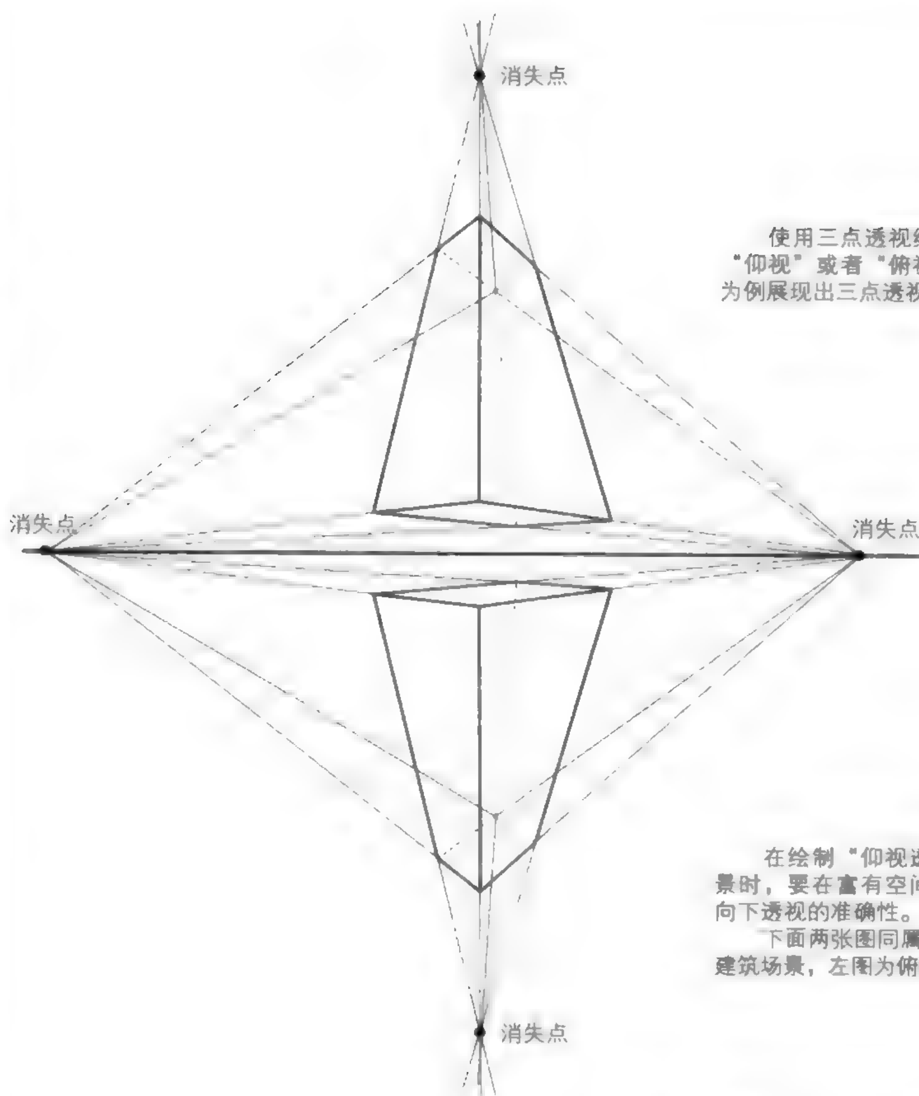
在三点透视法中，视平线以外的那个消失点，是在高度上取点。由于建筑物除左右的进深外又增加了上下高度的进深，这种透视法不仅可以使建筑物更加生动，富有立体感，而且加强了画面的空间、纵深感，使画面上看上去很有“魄力”。



现实照片



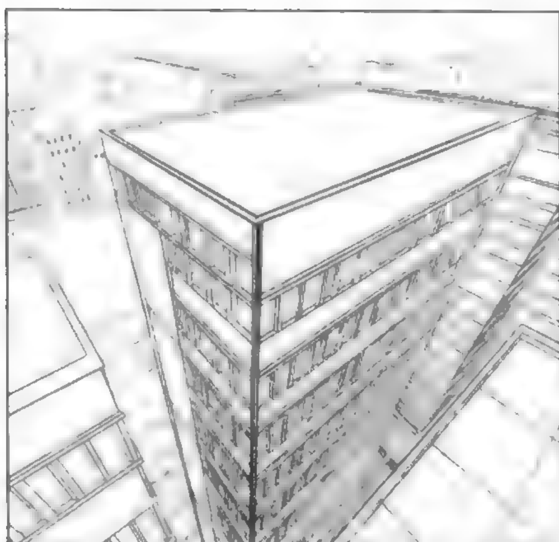
利用三点透视绘制的动漫场景



使用三点透视绘制的场景一般都会呈现出“仰视”或者“俯视”的视角（左图以立方体为例展现出三点透视的画面效果）。

在绘制“仰视透视”和“俯视透视”的场景时，要在富有空间变化的同时确保向上或者向下透视的准确性。

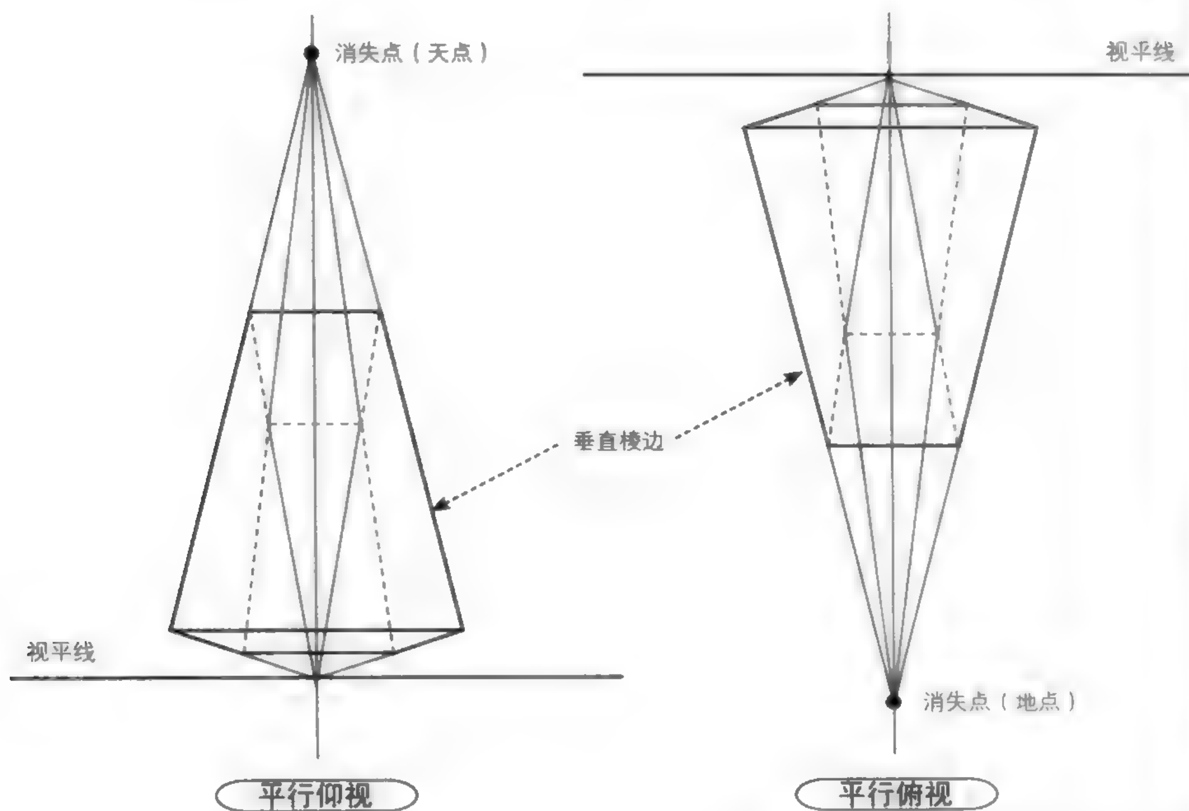
下面两张图同属于利用三点透视法则绘制的建筑场景，左图为俯视场景，右图为仰视场景。

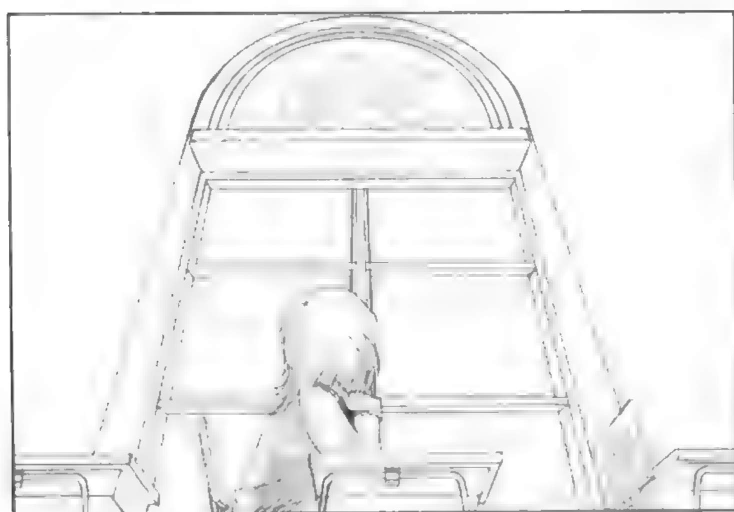

俯视场景


仰视场景

平行仰视和平行俯视的透视

平行仰视和平行俯视透视是三点透视中一种特殊的透视法，画面中物体的水平棱边与画面平行，原本垂直于地面的棱边向上（仰视）或向下（俯视）进深。从下图中我们看出垂直线（物体垂直棱边）向天点、地点集中，使画面形成斜面。

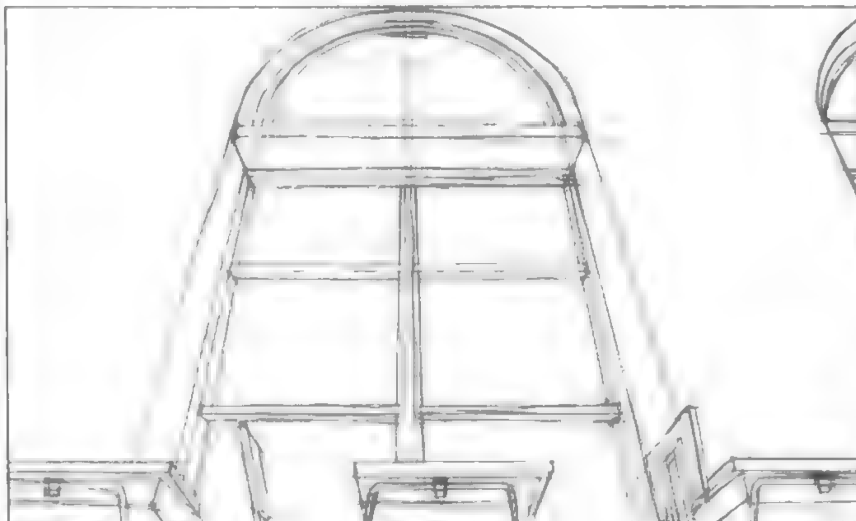




平行仰视场景



利用仰视透视绘制场景



❶

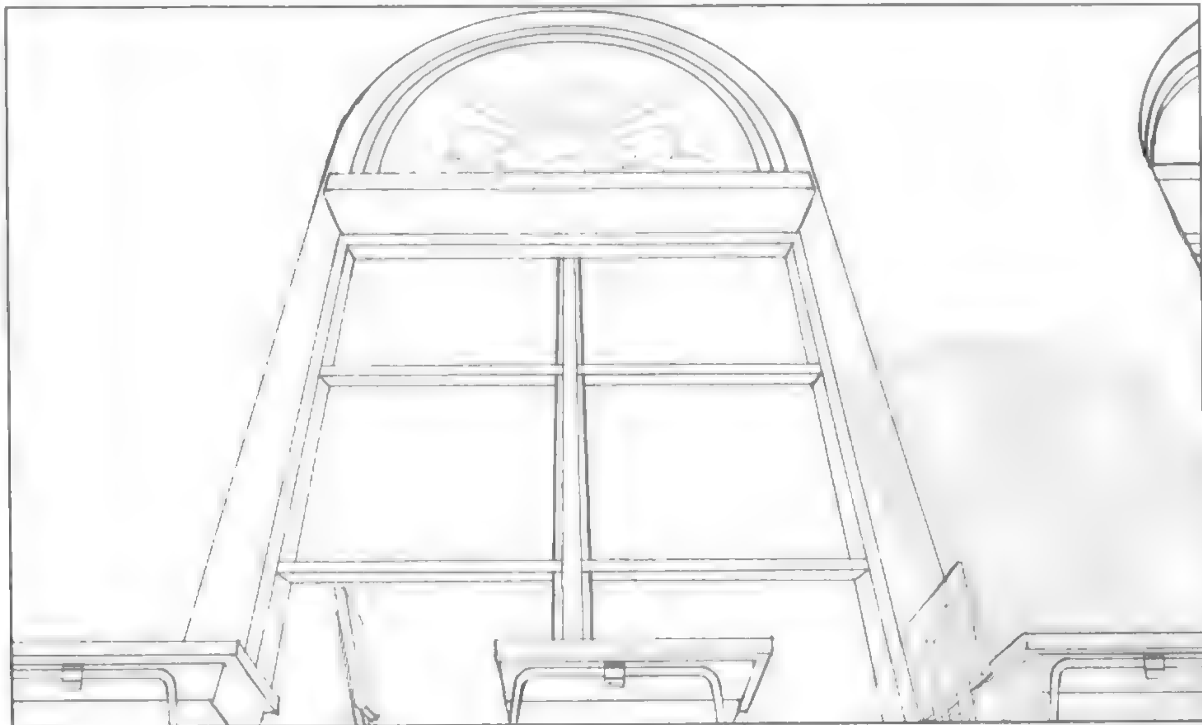
大胆使用简单的线条，粗略地勾勒出场景草稿图。

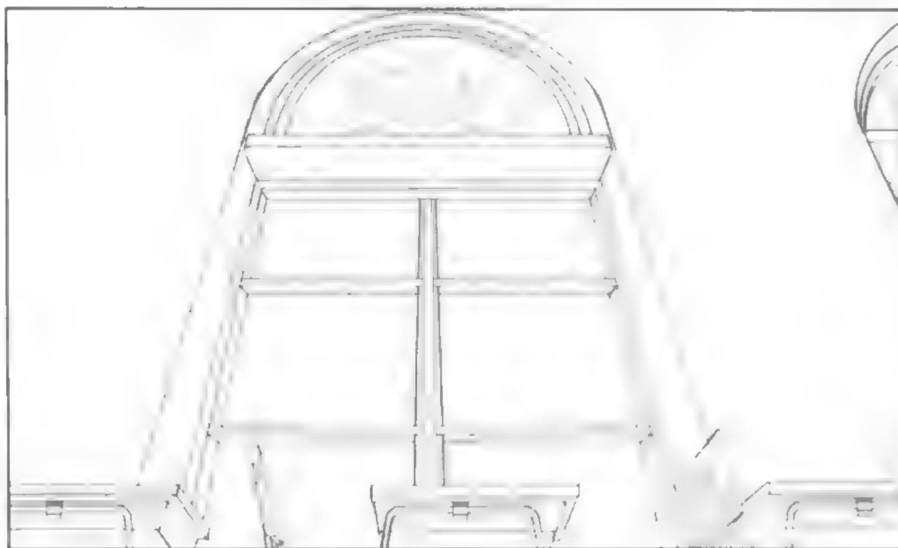
绘制草稿图时主要任务是明确场景的内容、把握好画面布局（构图）和物体的透视关系。



❷

在第1步基本线草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出窗户、桌椅等物体的轮廓，将场景的内容具体化、清晰化（细致描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除）。

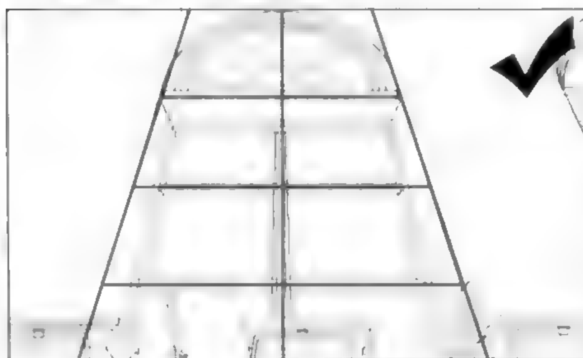


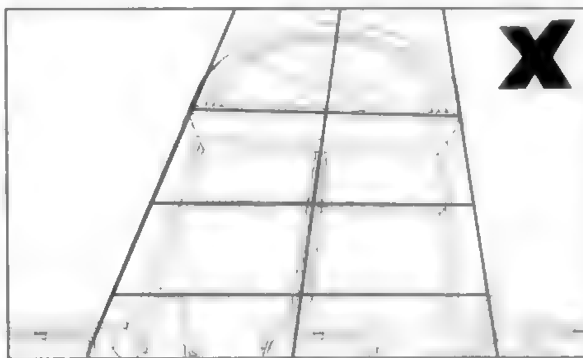


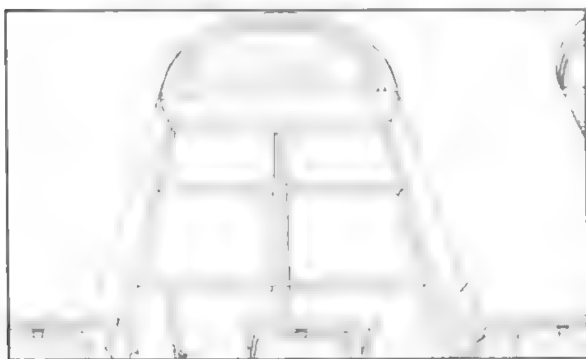
绘制平行仰视透视的场景时，一定要注意在确保空间变化的同时确保向上透视的准确性。

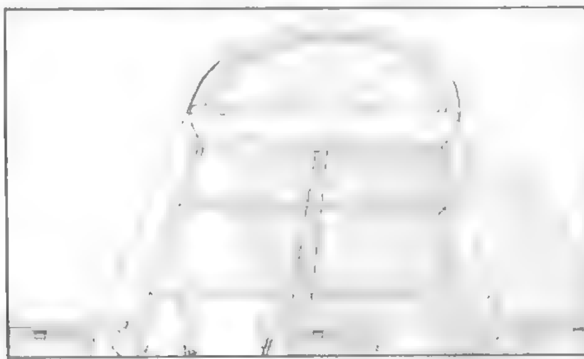
窗户、桌椅要保持在一个视角内，画面各物体之间的透视关系要保持统一性。物体在画面上的位置、大小、比例、方向的表现都是建立在科学的透视规律基础之上的。形体违背了透视规律，画面就会失真，也就失去了美感。

草稿图透视分析







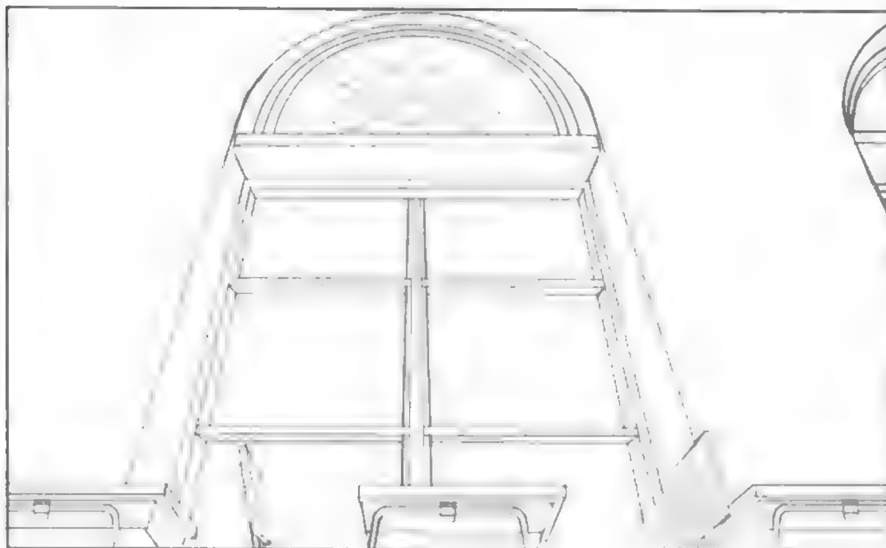


图A

图B

图A中所示的透视关系是正确的，画面中物体的水平棱边与画面平行，原本垂直于地面的棱边向上（仰视）进深，垂直线（物体垂直棱边）向天点方向集中，使画面形成斜面。

图B中所示的透视关系是错误的，虽然垂直于地面的棱边向上（仰视）进深，但画面中物体的水平棱边与画面不平行，使画面看上去有种倾塌的不协调感。



为了画面、故事情节等多种元素的需要，可以在场景的绘制过程中适当地添加或删减一些内容。

下面将在绘制好的线稿图中为此场景（如左图所示）添加上适当的人物。



❸

在上一步线稿图的基础上，在场景中添加人物，以及透过窗户可以看到的天空等内容。添加人物时需要注意人物的动态要与场景的内容相符合，人物的透视要和周围环境相协调。





4

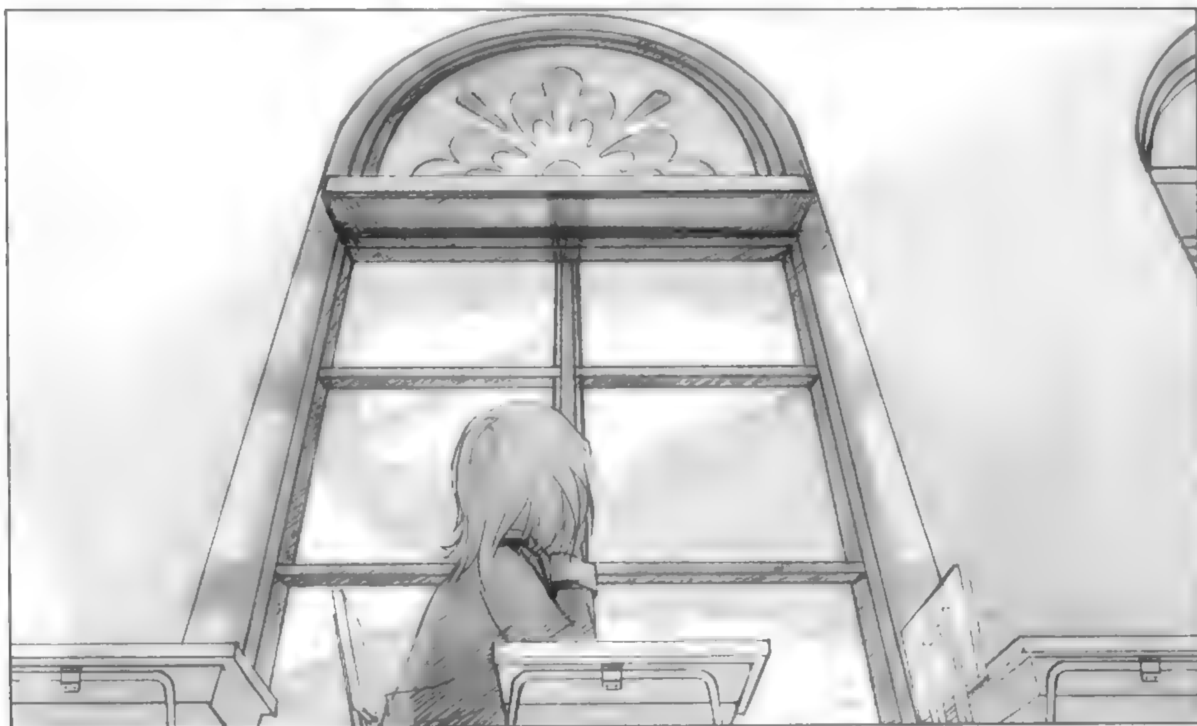
明确物体自身及物体之间的阴影位置，简单地绘制出画面大体的明暗关系。

绘制时要特别注意窗框影子的位置和形状，它们既丰富了画面的内容，又能加强画面仰视感的视觉冲击力。



5

逐步用有序的线条排列出物体的阴影，增强画面的层次感和立体感。



❻

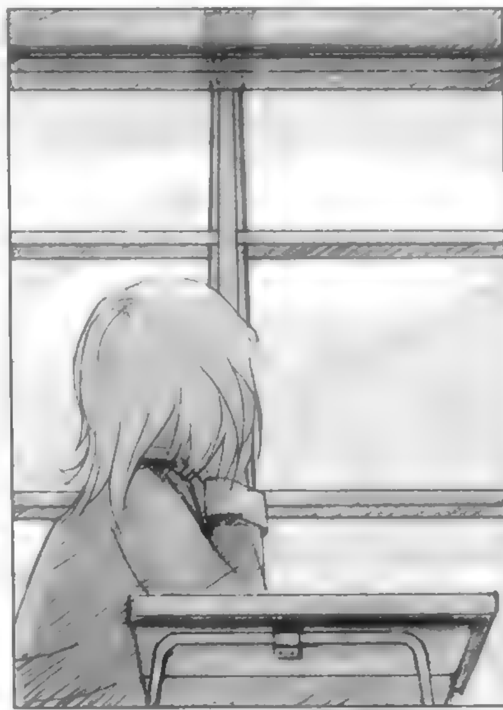
在上一步的基础上，进一步深入地刻画细节并整体调整画面的效果，完成仰视场景的绘制。正确的仰视透视规律会使画面的形体结构准确、真实、严谨、稳定。



绘制时线条不要太拘谨，要灵活一些，要有适当的强弱对比，线条可以顺着形体的轮廓进行绘制。



场景局部效果图1



场景局部效果图2



阴影和倒影

阴影

一般来说，在用光线照射物体时，在某个平面（地面、墙壁等）上得到的影子就叫做物体的投影（projection）。阴影就是我们经常提到的投影。阴影是表现物体立体感的重要因素之一。

如下面两幅图所示，图A中所示是两个完全相同的圆形，图B中所示的两个圆形与图A中的两个圆形大小相同，只不过右边的圆形添加了阴影。

从图B中可以看出，两个大小一样的圆，右边的圆比左边的圆更具立体感，左边的圆看上去只是单调的圆形图案，而右边的圆看上去却是一个具有立体感的圆球体。

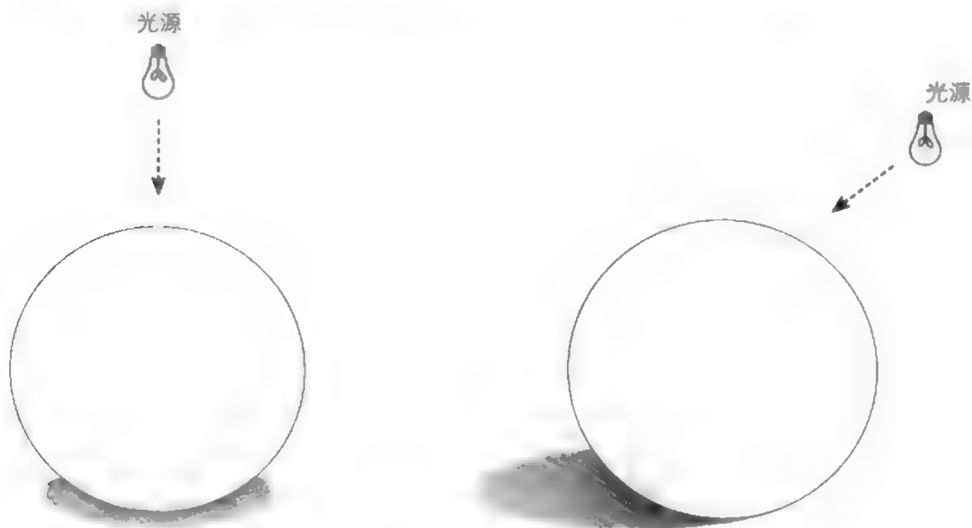
图A

无变化

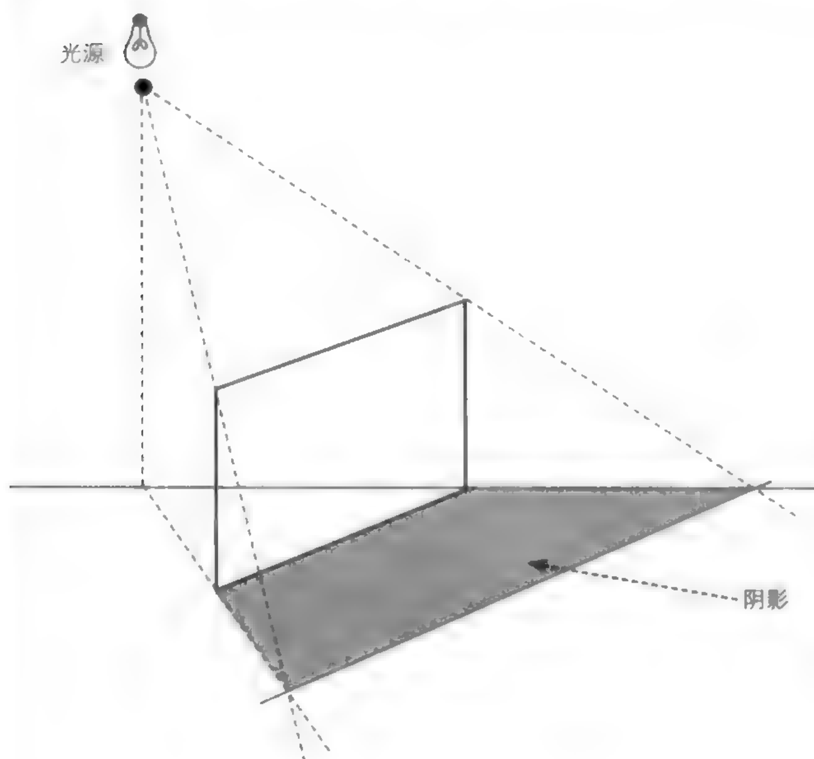
添加了阴影

图B

投影的产生源自物体遮住了光线这一科学原理。光线在同种均匀介质中沿直线传播，不能穿过不透明物体而形成较暗区域，形成的投影就是我们常说的影子（阴影）。我们可以通过光源的角度和方向来判断阴影的方向和位置（如下图所示）。



有光源才会产生阴影，光源一般可以分为日光光源和人造光源。在动漫创作中，我们一定要正确地把握各种光源所形成的阴影效果，这样才会使我们的表现更加到位。



人造光源大多是以辐射的方式进行照明的，所以光线的消失点和阴影的消失点是相同的。物体投影的形状、大小与它相对于投影面的位置有关。

日光光源其实就是太阳光，我们都知道太阳比地球要大得多，所以看起来日光光源似乎没有焦点，但当日光光源投射到物体上形成投影时，阴影就会受到透视关系的影响。



在动漫场景中，一般柔和的阳光照射到物体上会形成边缘比较模糊的阴影，阴影的颜色会由黑色渐变到灰色（由深至浅）。这种光适合表现层次感强和质感丰富的物体和人物。

此场景出自动漫作品《秒速5厘米》

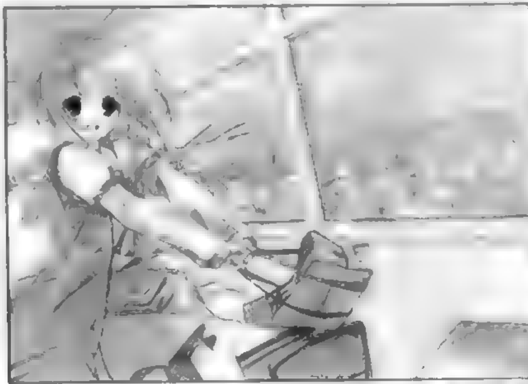


绘制漫画场景中的阴影时（有的场景内容本身并不是很现实），除了要考虑光源和形体外，最好还要加上自己对画面的感觉，适当进行夸张（它不需要特定一个明确的界限，只需点到为止，否则就会失去它固有的本质）。

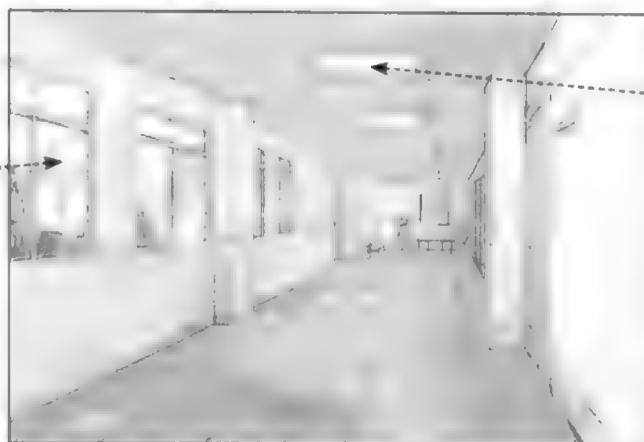
室外场景



此场景出自动漫作品《秒速5厘米》



室内场景



在绘制动漫场景时，常常会有日光光源和人造光源同时出现的场景，所以我们要正确地把握各种光源所形成的阴影效果。阴影的运用方法很多，我们在平时需要多多观察，并且不断地实践，才能绘制出好的场景。

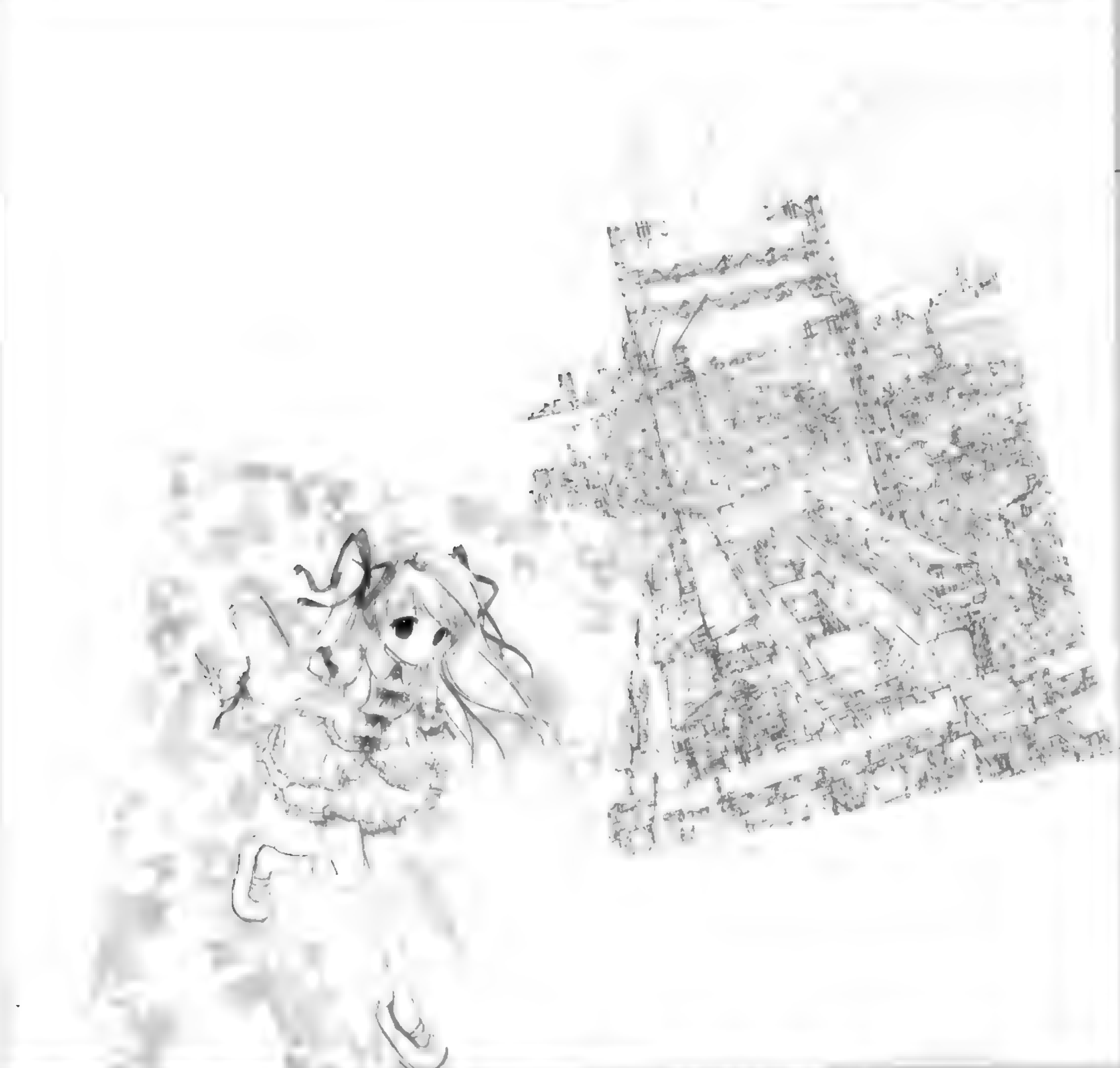
倒影


此场景出自动漫作品《岁月的童话》

倒影，即倒立的影子，它是正立的虚像。反影也是倒影，比如我们常见的水中的倒影和光滑地面的反影（因为倒影是物体正立的虚像，所以绘制倒影时也要遵循透视原理）。


场景局部效果图1


场景局部效果图2



第二章　动漫场景的基本风格和类型

动漫场景的设计源于生活，又高于生活，是一门由多种因素结合的、综合性很强的艺术。场景设计应根据剧情需要，在充分分析故事情节、主题、年代、人物特征等内容的基础上，再选择适当的表现手法。

本章我们讲解一下动漫场景的基本风格和类型。

动漫场景的简单概述

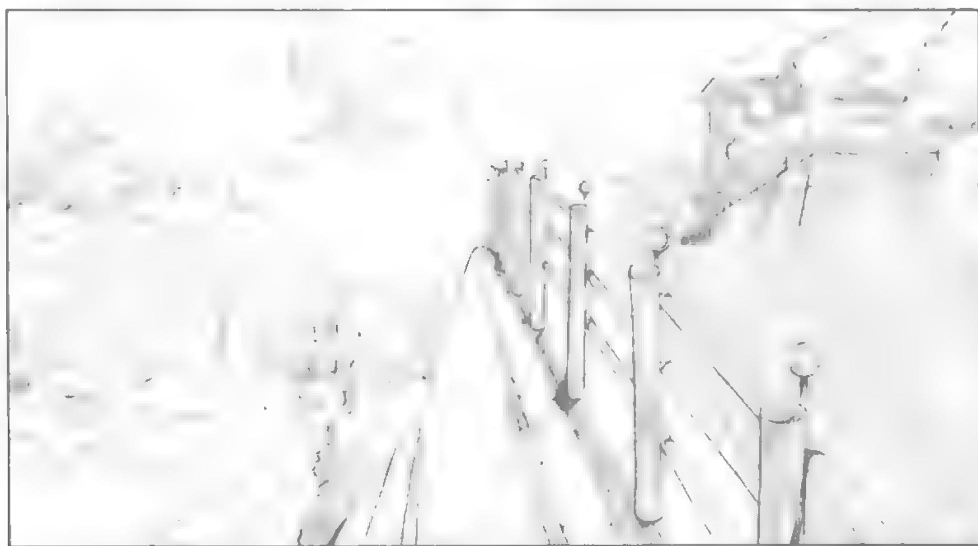


动漫场景的设计不仅仅是绘景，它决定着整部动漫作品的美术和视觉风格，是一门为展现故事情节、完成戏剧冲突、刻画人物性格的时空造型艺术。



场景指的是展开动漫剧情单元场次特点的空间环境，是全剧总体空间环境的重要组成部分。它是剧本所涉及的时代、社会背景和自然环境。主要服务于角色表演的空间场所，是人物角色思想感情的陪衬，是烘托主题特色的环境。

设计场景，一要有丰富的生活积累和生活素材，二要有坚实的绘画基础和创作能力。这些修养直接影响到影片的故事主题、构图、造型、风格、节奏等视觉效果，也是形成作品独特风格的必备条件。优秀的动漫场景设计，不但需要设计师拥有深厚的文化底蕴和丰富的想象力，还需要设计师拥有扎实的绘画基础和良好的空间把握能力。



写实风格的室外空间场景

动漫场景的基本风格



动画场景设计有丰富的表达语言，可以使用夸张、变形等表现手法（前提是符合剧情，起到烘托主题的作用，而且应与其他部分的造型设计风格统一），也可以倾向于某种风格和表现手法。场景按照画风及表现手法大体可分为写实、卡通和艺术等风格。

写实风格



在写实风格的场景中所涉及的自然属性的材料和质地都遵循一定的自然法则，并符合人们的常规视觉感知。

如左图所示，整幅场景参考了自然法则，真实再现了现实生活中别墅住宅的外貌。直挺、硬朗的线条表现出"独栋别墅"的挺拔与壮观，灵活、松弛的线条表现出"园林"的茂密与生机。

写实风格的场景具有强烈的真实感和亲和力，画面效果精细、丰富，具有质感，给人一种身临其境的感受。

如右图所示，宽敞的街道、茂盛的植物、排列有序的建筑（商厦、店铺）、电线杆、指示牌…… 这些物体全部"真实"地呈现在场景画面中，让观者的心产生最真切的共鸣。



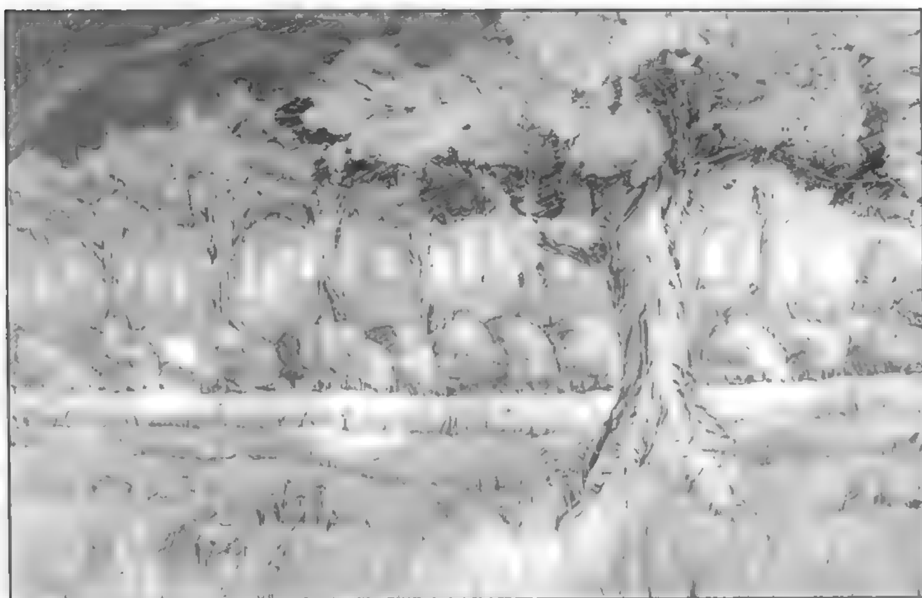


在写实风格的场景中，各种光影关系要符合科学和自然的光学规律，而且要符合自然中物体被光照射后所产生的投影效果和投影角度（在遵循规律的基础上可以有适当合理的夸张变形）。

左图场景中合理的阴影关系使蛋糕、咖啡，及餐具看上去真实，有立体感。



楼道出口处经阳光照射后产生的投影，以及从窗外射入光线的实感，生动、逼真地呈现出生活实感，引人联想。

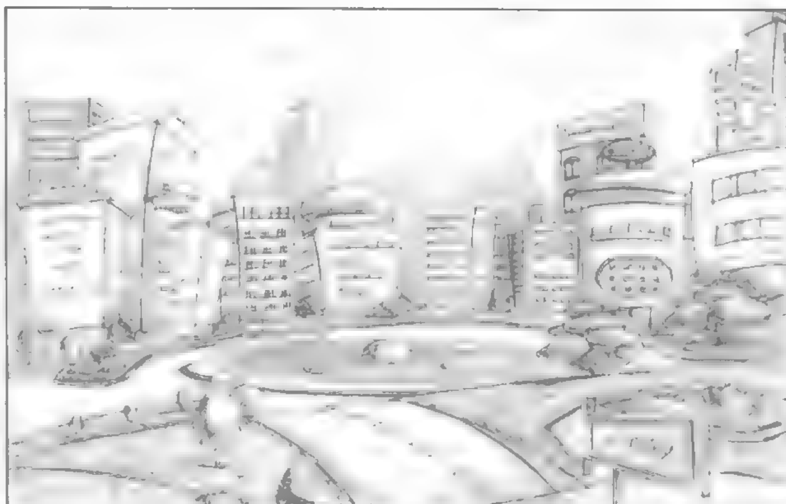


以写实手法表现的阳光沐浴下的森林小路，散发着无限的生机和浪漫。

卡通风格

卡通风格的场景，在设计思路上与写实风格的场景大有不同。场景中所涉及的自然属性的材料和质地可以不必遵循一定的自然法则。

这种风格的场景在设计上比较夸张、可爱，就是将生活中物象的自然形体和复杂的颜色进行一定的概括，使其更具规则化和秩序化。

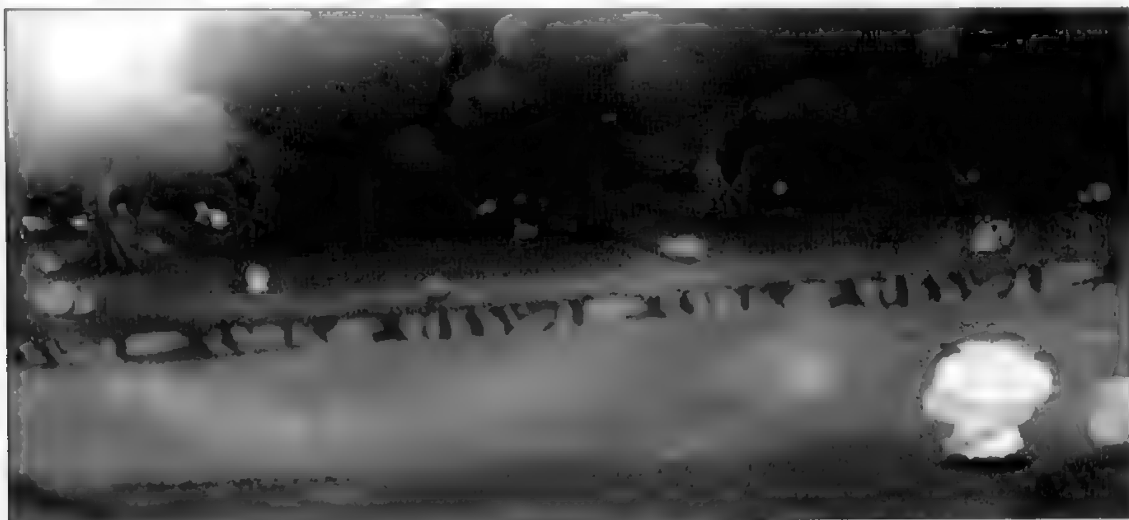




此场景源自动画片《熊猫家族》

左图场景以生活化的卡通式风格展现出可爱、快乐、惬意的日常生活片段。

卡通风格的场景是将生活中的自然形体，经过删减、概括、归纳、夸张，得到具有一定秩序感的形体。此风格的场景绘画手法经常在动画片中被采用。例如国产动画片《喜羊羊与灰太狼》（如下图所示），影片对场景中的装饰因素概括并强化，使用大块的装饰效果。在造型的塑造上比较简单；这样夸张的特点使画面的视觉元素比较单纯，简单艳丽的颜色、可爱夸张的造型，比较符合儿童的欣赏习惯。



此场景源自动画片《喜羊羊与灰太狼》

艺术风格



此场景源自动漫作品《妹妹公主》

背景能够辅助角色传达信息，恰当、合适的背景会使角色的情绪、性格得到加强。当一个角色由于各种原因，自身并没有很好地传达出应有的信息时，就需要用背景进行有效的"改正"。

为角色搭配抽象背景时，要注意"角色"的年龄及性别所具有的特质。我们可以通过分析角色年龄段、性别等相关信息来寻找一个相对合适的背景类型。

如下图所示，为"少女"添加上抽象的背景，就使得人物更加生动、精彩、完整。呈放射状散落的蝴蝶图案，既渲染了画面气氛，又体现出画面中的少女对未来童话般的梦幻憧憬。







给背景添加“肥皂泡”图案，既渲染了画面的气氛，又体现出美少女的浪漫情怀。



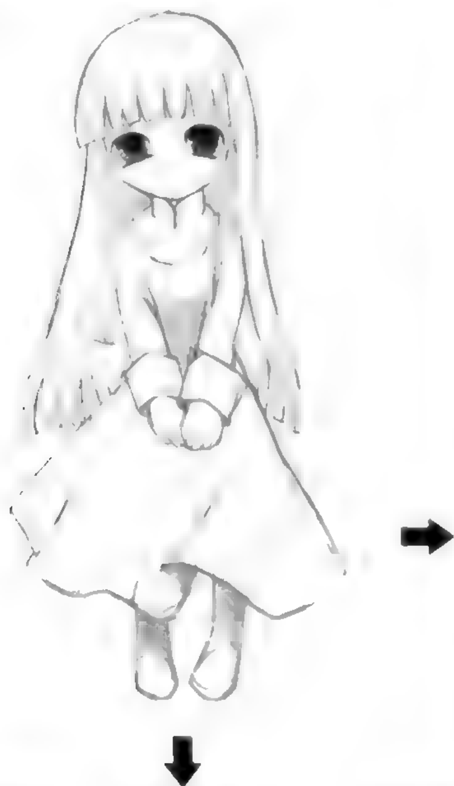


围绕在少女周围朦胧的白色光晕显示出少女身体中蕴含着一股力量。从中心向四周呈放射状的背景“尖锐、锋利”，预示能量强大的爆发，强烈体现出少女柔弱外表下隐藏的“力量”。





朦胧的白色光晕如同“聚光灯”将人们的视线聚焦到角色身上，黑色背景衬托出少女内心隐藏的“黑暗”。







同样一个角色在不同背景下产生的感觉并不相同，这就是背景的魅力。合适的背景会使角色的情绪、性格得到加强，有时候，与角色信息截然相反的背景在一定程度上会展现出角色的两面性，使其性格更加真实。

抽象背景，因为表现手法的不同也会有不同的感觉，这就需要我们在不断地绘制和欣赏中慢慢积累经验。

不同图案的抽象背景在传达角色的内心上有很大的不同，同样的动作，同样的表情，抽象花瓣图案的背景使角色更能显示出某种内心的“情怀”，让角色具有一种童话般的色彩。

抽象的花瓣图案背景体现出了小女孩在忧郁外表下隐藏的可爱、甜美。

在绘制抽象背景时要注意根据不同的场景氛围来选择合适的图案。迷幻光影状的背景，表现出了少女内心中对未来梦幻般的美好憧憬。







向下呈放射状的图案如阳光般洒射在少女的身上，体现出少女活力四射的特征。飘落的星星和雪花图案则暗示少女活泼个性下的温柔、浪漫。







动漫场景的基本类型



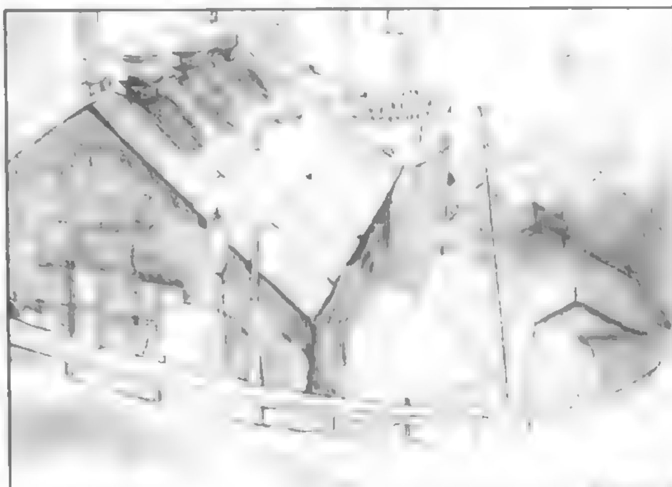
场景的创作是依据剧本、人物、特定的空间和时间线索进行的。场景设计的空间范围很大，动漫场景的设计是基于大自然环境、人文环境和人类所经历的事件等。场景不同于人们平常所处的空间，所以它是对空间环境的一种想象，使真实环境得到升华，介于真实与虚幻之间。

室内场景和室外场景

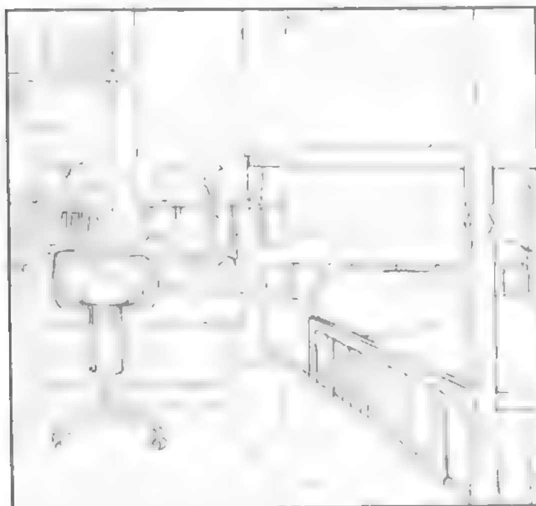
按照空间位置划分，场景可简单地分为室内场景和室外场景。



室外场景



室外场景



室内场景

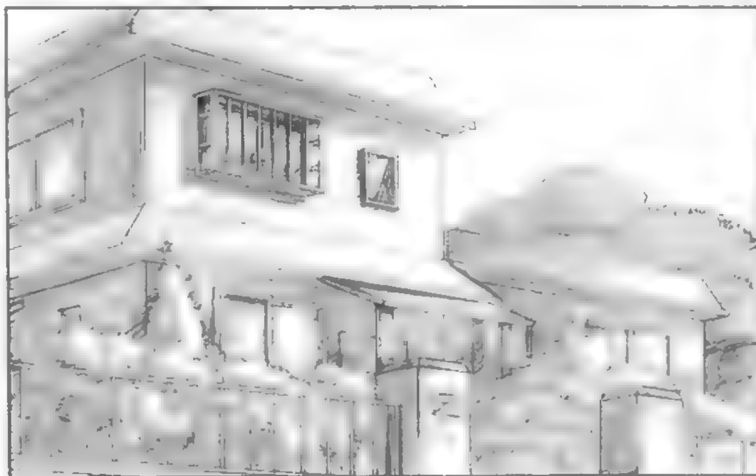


室内场景

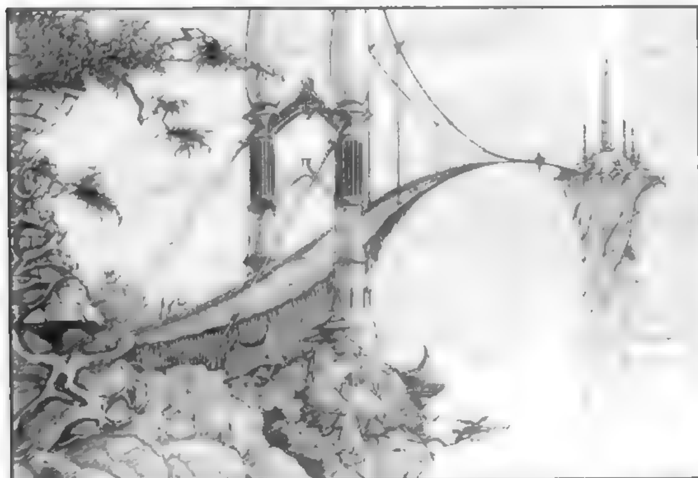
现实场景和幻想场景

按场景的内容划分，基本可分为现实场景和幻想场景。

现实场景在动漫中是普遍存在的，它包括天空、山川、田野、树木、海洋、河流、瀑布等自然景观，以及室内外等建筑空间。



现实场景



幻想场景

幻想场景包括魔幻、神话、传说和科幻故事中的未来世界、外星世界、虚拟世界等场景。

对于非自然的幻想场景，就需要设计师具有非凡的想象力、创造力，以及思维能力。这类场景设计的自由度比较大，可以基于真实世界进行变形与夸张，也可以背离真实的世界。

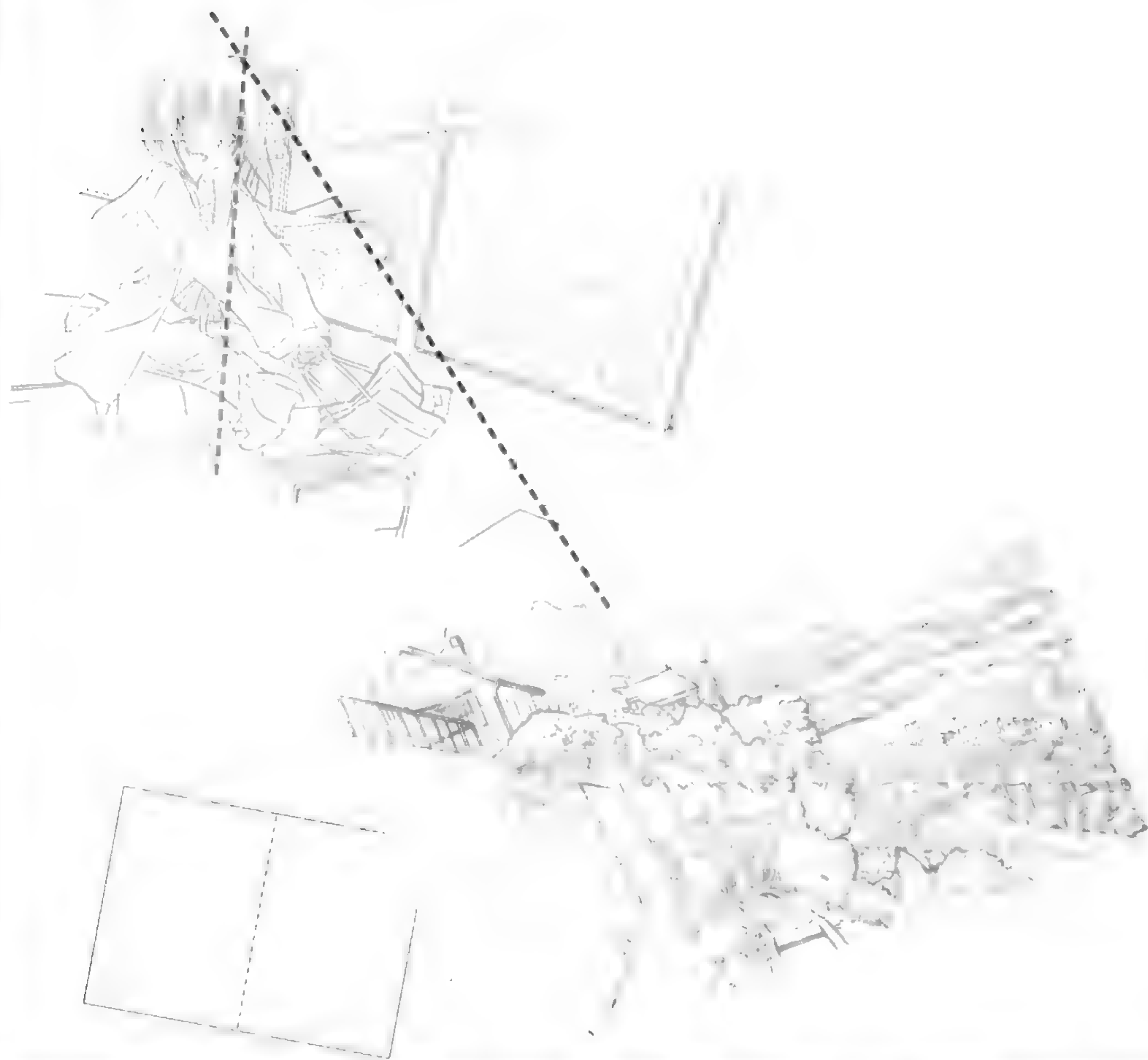
注意：现实场景和写实风格是两个概念。现实场景可以说是现实生活中各种片段的写照；写实风格是使用写实手法绘制场景的一种方法，可以有幻想的成分。

右图所示的场景是采用写实的手法绘制的街景场景，而场景中人物手上的"似恐龙的小怪物"又是幻想出来的物种，所以此场景是写实风格的幻想场景。





该场景引自安倍吉俊画集《垓层宫》



第三章 动漫场景基本构图规律和法则

构图是一个思维的过程，又是创作过程中的一个环节，更是将场景中各个部分组合成整体的一种形式。构图的概念和法则，与审美意识、艺术观念、理论与风格密切相关。掌握构图的原理和规律，可以帮助我们在一定的画面空间内，合理安排角色、景物之间的比例、位置、空间、色彩和光影等关系，使场景达到形式上的完美，以加强镜头的艺术感染力。

本章我们就来了解一下有关动漫场景基本的构图规律和原则。



基本构图规律

构图是指形体在空间中的占有情况。所有物体都包含在空间中。就场景的构图而言，除去平面关系之外，还有空间中前后关系的区别。

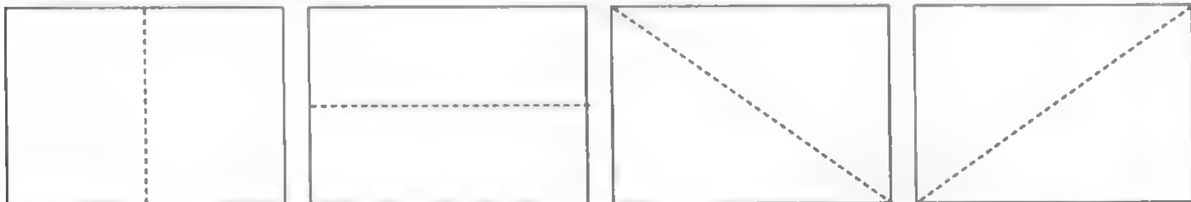
场景的构图设计要服务于剧情发展的需要。构图是变化多端的，所以构图的规律与法则不是一成不变的程式，是在实践中随着视觉艺术的变化而发展的。

均衡和对比与协调是动漫场景设计中经常使用的基本构图规律。

均衡

均衡是场景构图中一项最基本的法则。它是通过视觉而产生形式美感，依据场景中构成元素的位置关系、色调、光影等的处理，达到视觉上、心理上的一种平衡。

一幕场景是否达到均衡效果，可以将画面划分为两等分（如下图所示）。在画面上与下或左与右的幅面中，或画面对角线的两半的幅面中，综合各种因素来判断画面是否具有均衡感，就比较容易区别出来。



画面划分样式



如左图所示的这幕小巷场景，将画面左右划分，不难看出右侧的建筑、石墙和画面左边茂密的植物、天空中的云彩形成了视觉上的均衡，使整个场景看上去内容饱满充实。

虽然均衡不同于对称，而是在场景画面中寻求视觉上、心理上的一种平衡，但是这不代表在均衡的场景中就不能出现对称的内容。

例如：左侧的这幕场景中，由于视角的关系，窗户在画面中以对称的方式出现。然而室外天空中的云朵、室内的桌椅和人物又巧妙地打破了窗户所营造出的空间上的单调感，使场景看上去和谐、均衡。

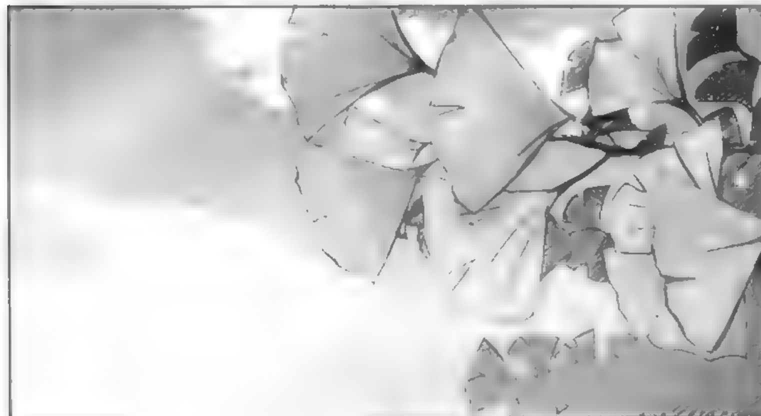


对比与协调

协调是近似的关系，对比是差异的关系。对比要通过画面诸如形式因素的倾向性和近似的关系来获得协调感。在动漫场景中，总是通过对比来追求变化，通过协调来获得统一。







在场景设计时如果忽视这一构图法则，失去变化统一的效果，其表达的主题就不会生动，也不可能获得最完满的形式美感（如左图所示）。

场景中的对比变化因素很多，包括视点、视平线的变化，位置重复与变异的变化，形的对比变化。以协调与统一占优势的构图，场景会表现出很强的艺术表现力。

如左图所示的这幕场景，前景中银杏叶与远景的天空，一前一后形成了鲜明的虚实对比。与此同时银杏叶的随风摆动感与天空中绵绵漂浮的白云又形成了微妙的协调感。这种对比与协调共同营造了场景委婉、温馨的气氛。

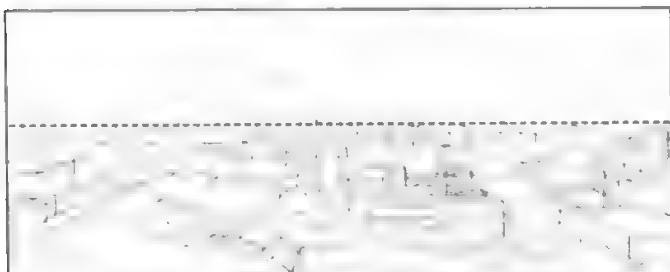


基本构图法则

一个良好的构图可以形成某种视觉上的冲击，达到宣泄情绪、突出某个主体、传达镜头的主旨，对观众心理形成很强的暗示。

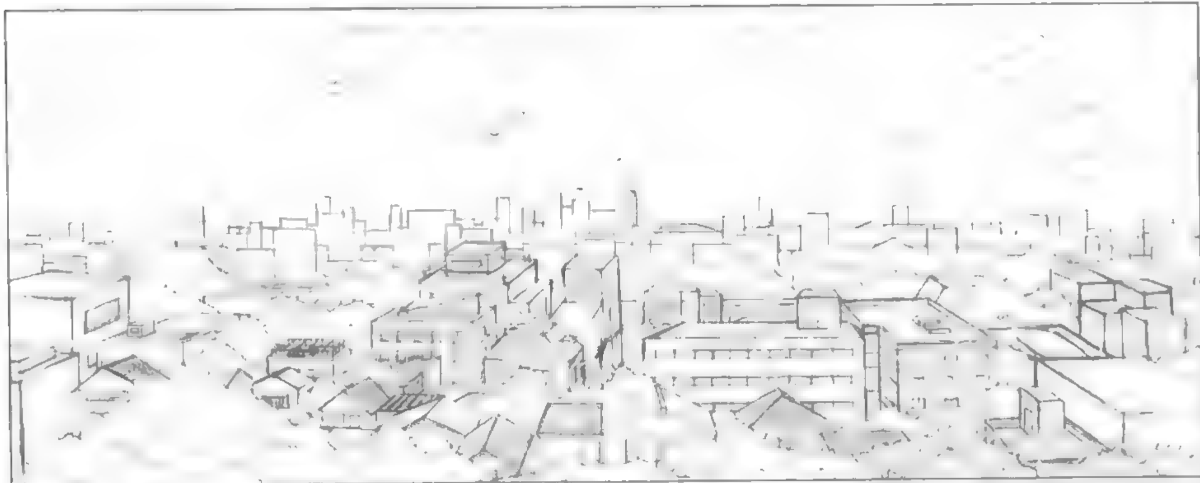
场景的构图是可以有一定的控制的，在动漫场景中，经常使用到的基本构图法则有水平构图、斜线构图、一角构图和散点构图等。

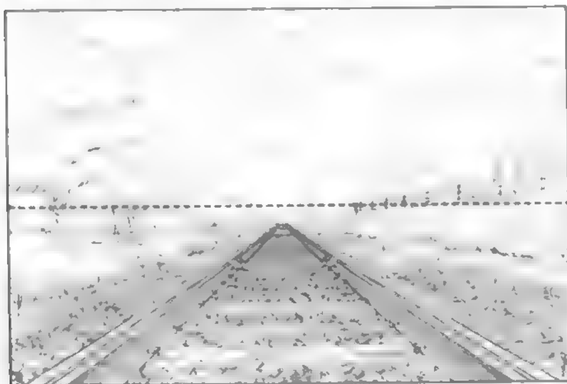
水平构图



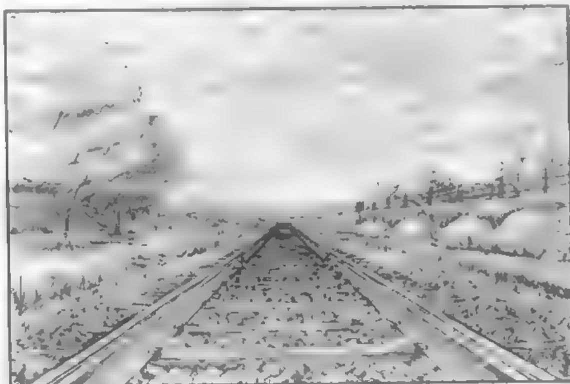
水平构图的场景，画面以水平分布为主，给人以平静、开阔的感觉。一般多用于表现安静或者视野宽广的场景，有时也用此类型的构图来烘托孤独、悲伤的场景气氛。



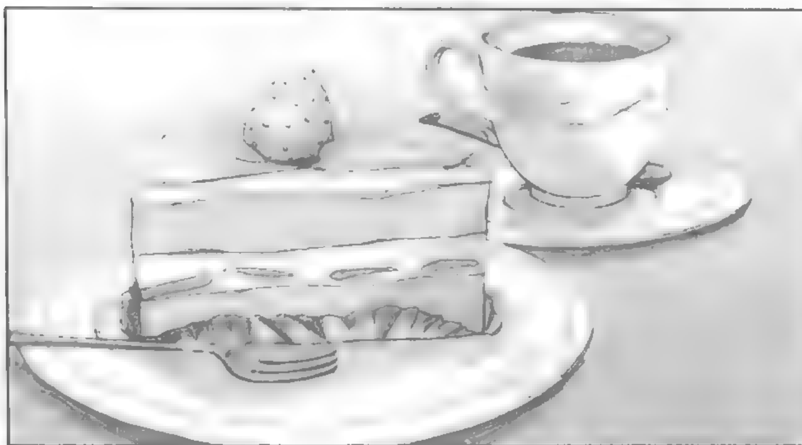




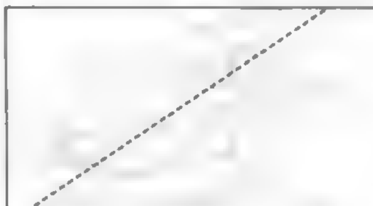




斜线构图

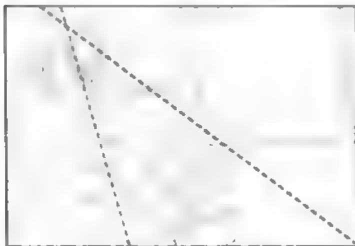


有些场景利用斜线构图表现出秩序感和节奏感。



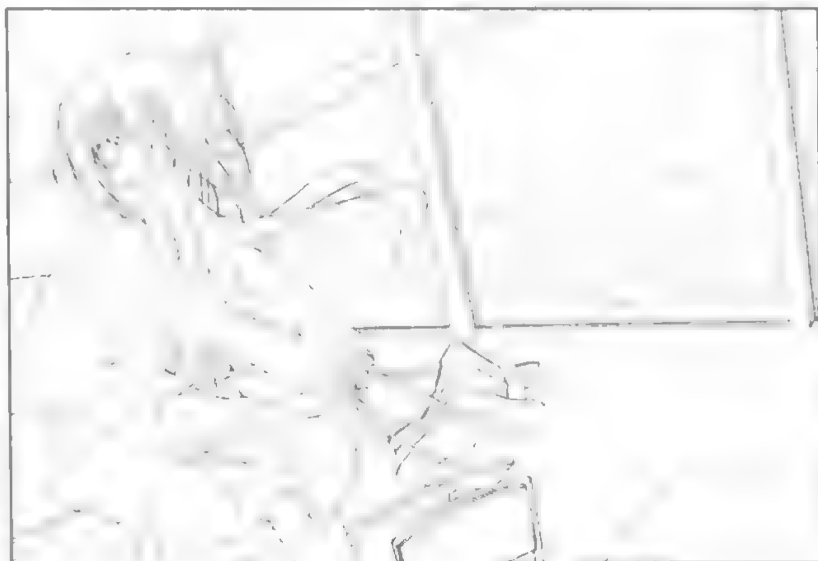
场景中蛋糕和咖啡前后、穿插的摆放，使画面看上去有序、饱满。

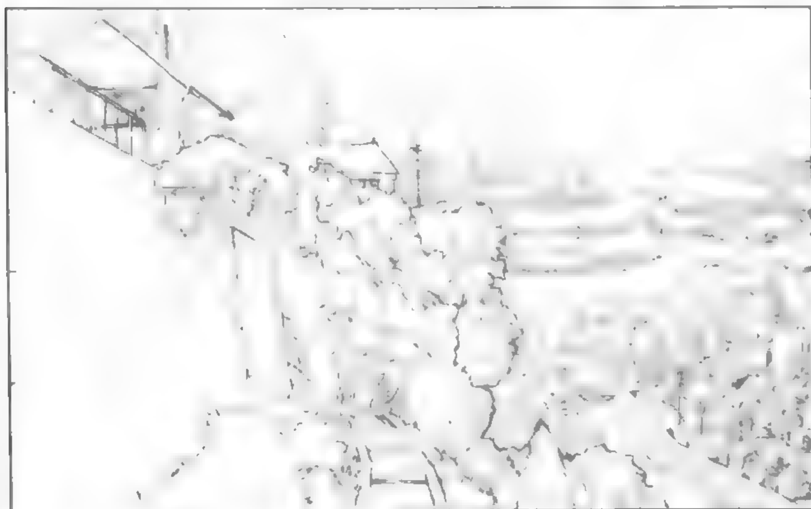
有些场景利用斜线构图表现出不稳定感、动感。



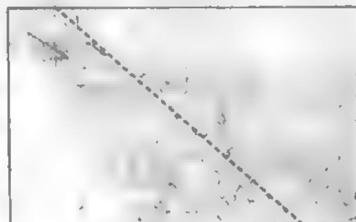
按照画面效果或者剧情等元素的需要，有些场景中的内容本身就存在着一定的倾斜角度。

场景中少女的姿态存在着一定的倾斜角度，这一细小的变化却带动了整个画面，使整个场景增添了几分欢快的动感。





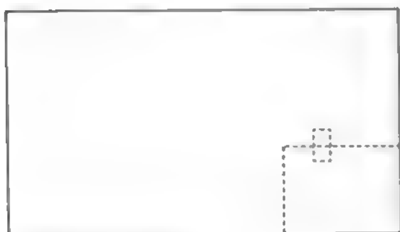
有些场景利用斜线构图表现出变化、突破、层次感等。



自然的斜线构图，很巧妙地将场景中的近景和远景分隔开。

一角构图

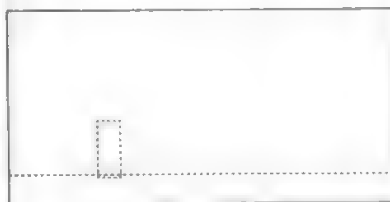
将画面的一角作为重心，多是表现聚焦、引导主题的常用手段。





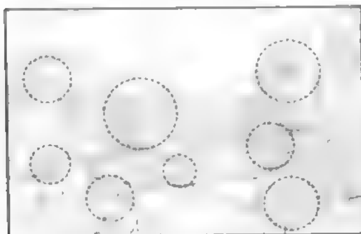
此场景引自动画电影《狮子王》





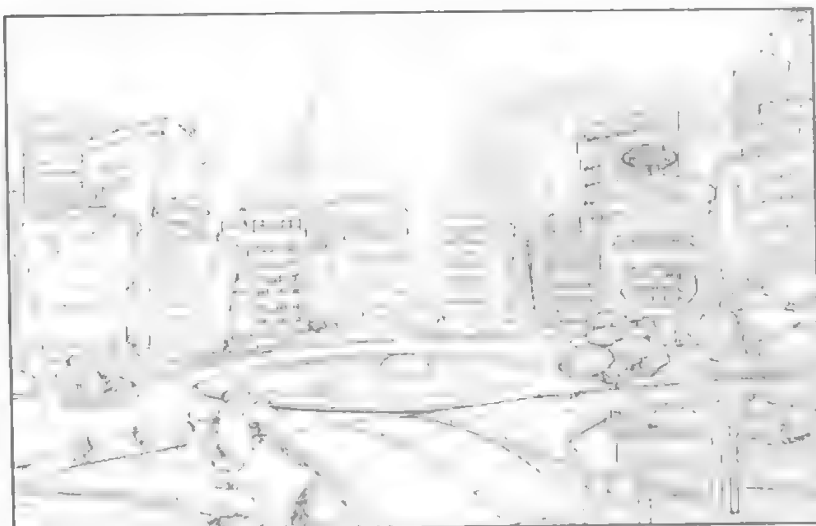
此场景将人物安排在画面偏左下角的位置，起到了指引和暗示的作用，使画面看上去存在着一种强烈的孤独感和凄凉感。

散点构图



散点构图多用于表现内容丰富、场面比较宏大的场景。画面通过多种物体有序合理地组合在一起展现主题。

散点构图也可以表现杂乱无章、烦躁、紧张的场面。





第四章 自然环境在场景中的表现

自然环境包括云朵、日、月、星辰等自然现象，以及山川、花草树木和森林等自然风貌。自然环境既促进剧情发展，加强故事矛盾，又可以为角色提供心理暗示。

本章我们就来了解一下有关自然环境在场景中的作用、表现，以及绘制技巧。



天空



此场景源自动漫作品《秒速5厘米》

场景中出现的不同效果的天空景象既促进剧情发展，加强故事矛盾，又可以为角色提供心理暗示。

天空在背景中的面积较大，它往往能表现出影片的气氛、色调，有时还能体现出角色的情绪、影片的高潮和低潮等。

右图所示场景的天空中有大面积低沉的浮云，既营造出一种压抑的气氛，又展现出角色孤独、凄凉的内心情绪。

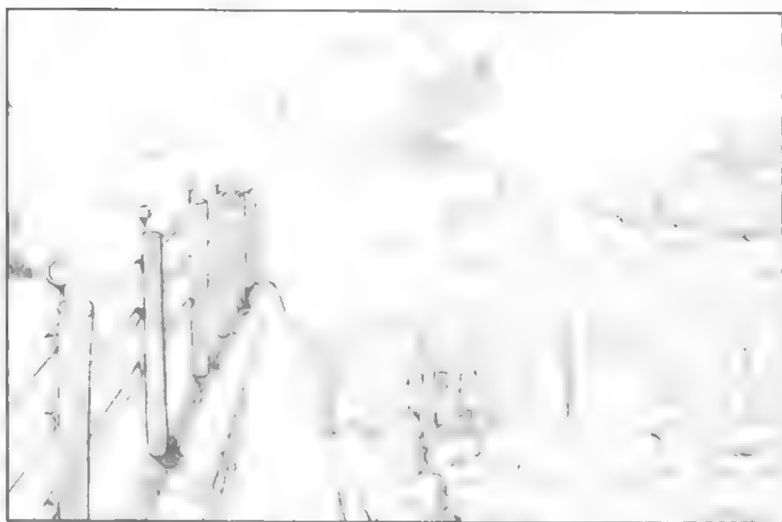




绘制天空背景时，我们要注意纵深感、深远感。通过颜色、明暗，云朵的位置、大小来表现出天空的远近变化。

天空除了促进剧情发展、渲染气氛外，还可以在丰富画面内容的同时掩饰画面空间表现上的不足。



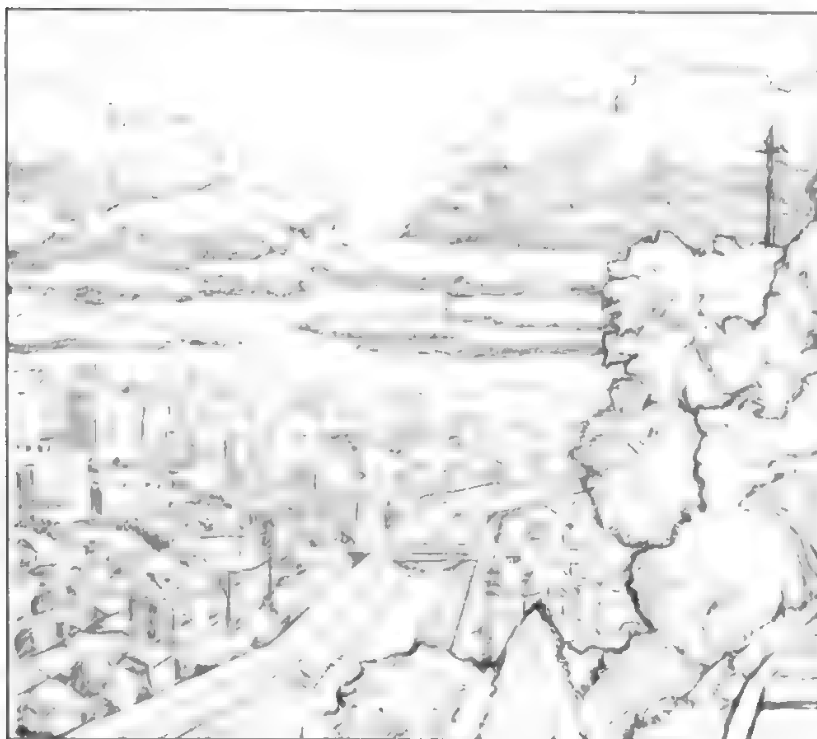


天空在绘制上的多样化使得画面变得更加丰富，同时也在空间透视上增强了表现力。

如果没有远景的天空进行烘托，那么图中的空间感是很难表现的。天空丰富的变化使画面空间感得到展现，它的出现拉开了画面中近景与远景的层次感。



云朵是表现天空最常用的"媒介"。天上的云彩变幻不定、形象万千，绘制时首先要抓住云的形状特点。

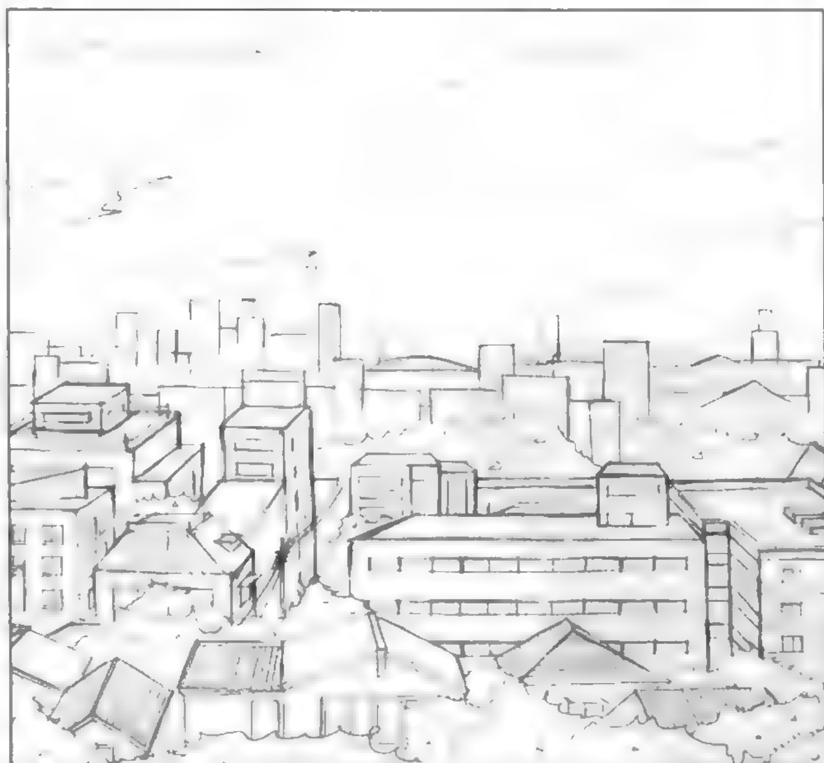


云看上去有厚、有薄，有的如起伏的山峦。绘制这类云朵时，要抓住云朵的形状特点，边界要清晰。



有的云朵淡如缥缈的轻纱，它们的边缘常常比较柔和，没有明确的分界。

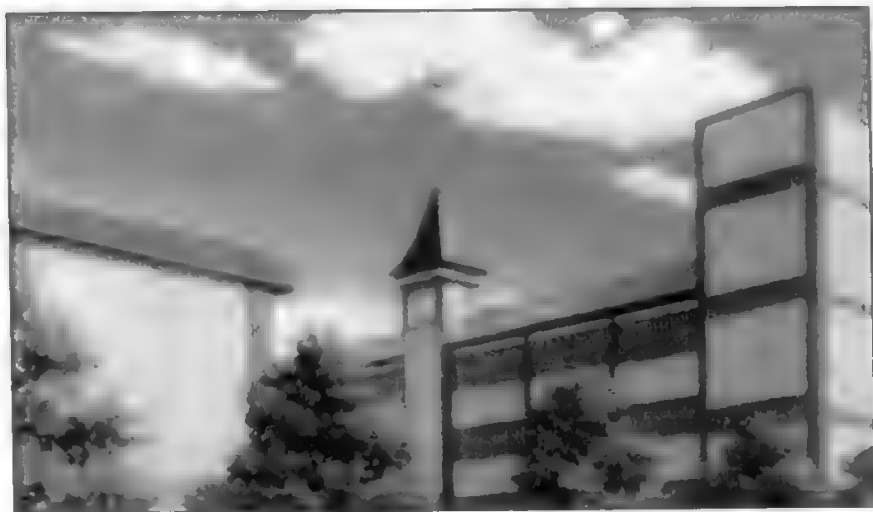






绘制天空时首先要了解场景需要表达出的情绪和气氛。按照画面的需要绘制不同类型的云。

表达低沉、压抑、灰暗等消极氛围的场景时，天空中的云多表现为浓密、厚重。



表达温馨、欢快、宁静等氛围的场景时，天空中的云多表现为飘渺、自由、稀薄。

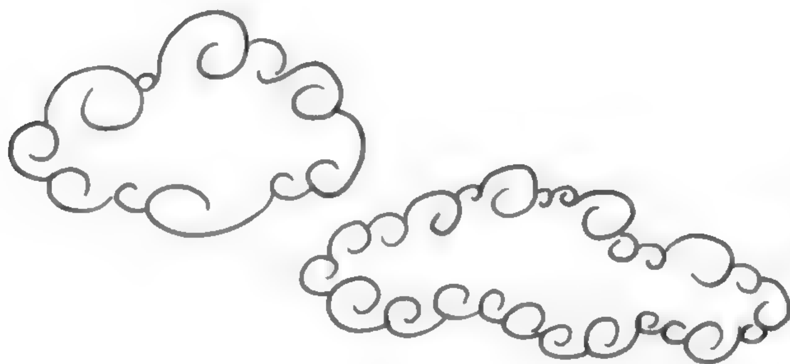
小提示：要绘制出云朵的体积感和层次感，可参考现实中的云，多观察、多画（随着春、夏、秋、冬四季景物的变化，天空中的云表现得也各不相同）。



现实照片1



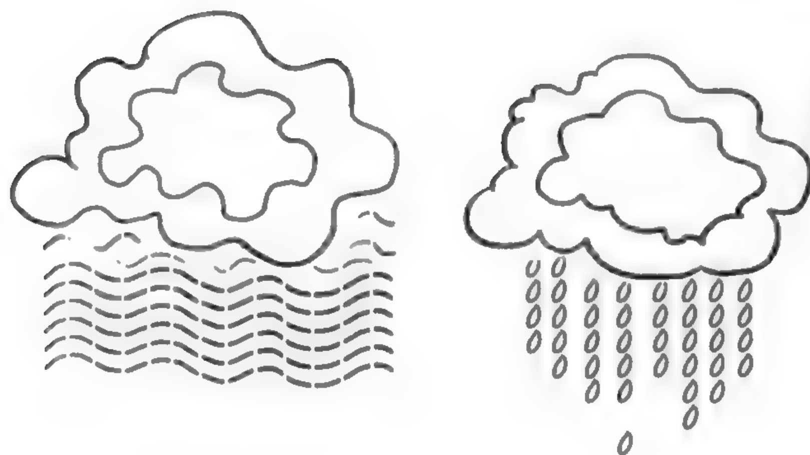
现实照片2



可爱、卡通的云造型，可以给场景带来欢快的气氛，这类造型经常出现在卡通动画片中。

动漫场景设计有丰富的表达语言，根据不同的需要，我们可以用夸张、变形等方式作为其主要的特点和表现手法。卡通风格的云朵变化丰富，造型夸张可爱，比较适合儿童的欣赏习惯。





几道重叠的波浪线，或是几列水滴的排列组合就可以营造出下雨的感觉。

太阳、月亮和星星在动漫中多数用来表示时间的流逝，日出、日落和星空的景象能有效地表示时间，巧妙地用于切换场景。它们的几何化以及图案化的演变可以使它们更具有魅力。

太阳代表了朝气、火热、生命等不同含义。因为太阳的各种含义，以及在各种不同风格主题场景中的应用，太阳的形象可以有千变万化的表现，如下图所示，可爱、卡通的太阳造型惹人喜爱。



太阳

月亮和星星是夜晚的代表，当明确了它们代表的含义之后，对星星和月亮的绘制和夸张表现就会更加准确。



月亮



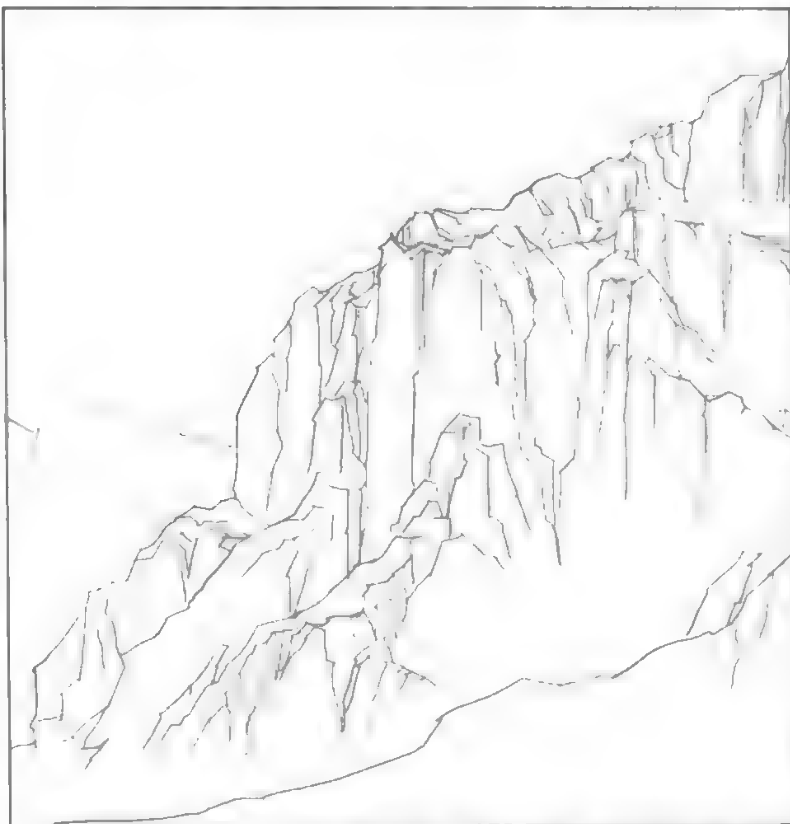
星星

山石



场景的创作是依据剧本、人物、特定的空间时间线索进行的。场景设计的空间范围很大，动漫场景的设计是基于大自然环境、人文环境和人类所经历的千年文化和历史背景的。

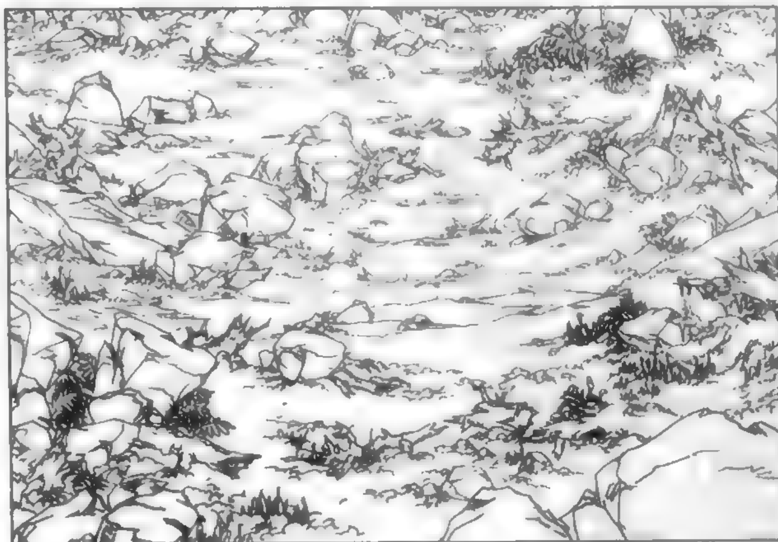
山石是动漫场景中常见的陆地自然景观。自然界中的所有物体，都是依循其必然性生成的，想要把山石画得惟妙惟肖，最重要的还是要把握它的构造。平常要多注意观察现实中山石的影像或多进行速写积累素材。



雄伟壮观、脉络清晰、岩石棱角分明的峭壁

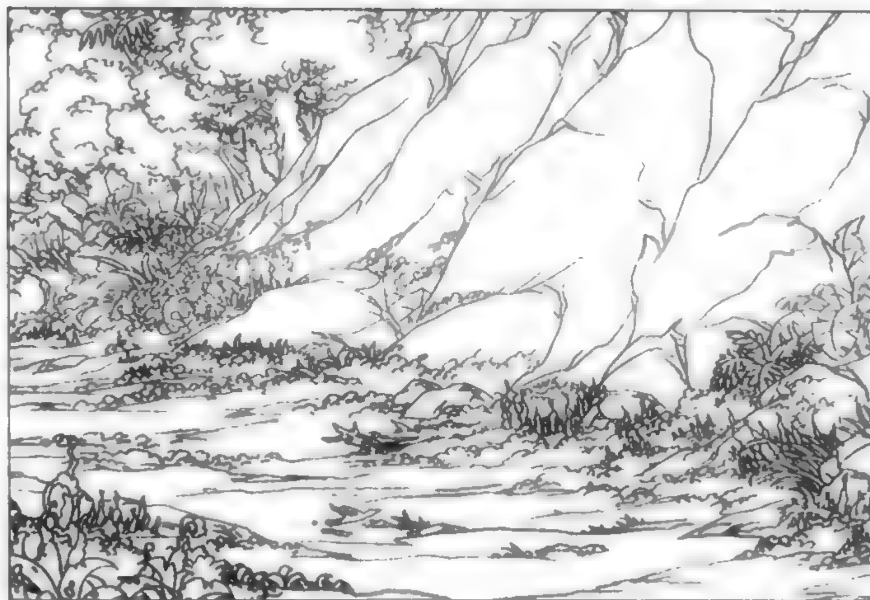


坚硬的石头形体结构明显与稀疏杂草在质感上形成了强烈的对比。绘制石头时线条要硬朗有力，避免出现柔软的曲线条。

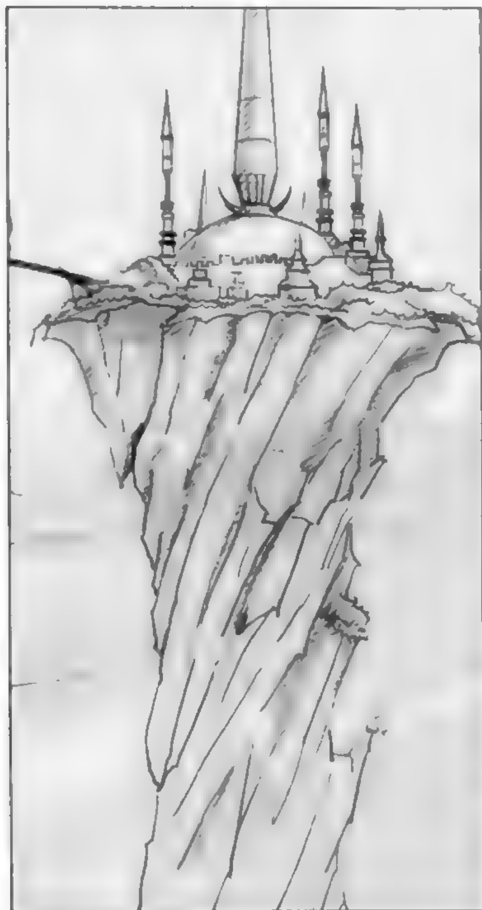


崎岖不平、杂草丛生、布满碎石的山路

无序、凌乱从生的杂草，崎岖、坑洼不平的破路，斜面向上堆积的山石，犹如现实般真实的场景，暗示着下要发生的惊险故事……



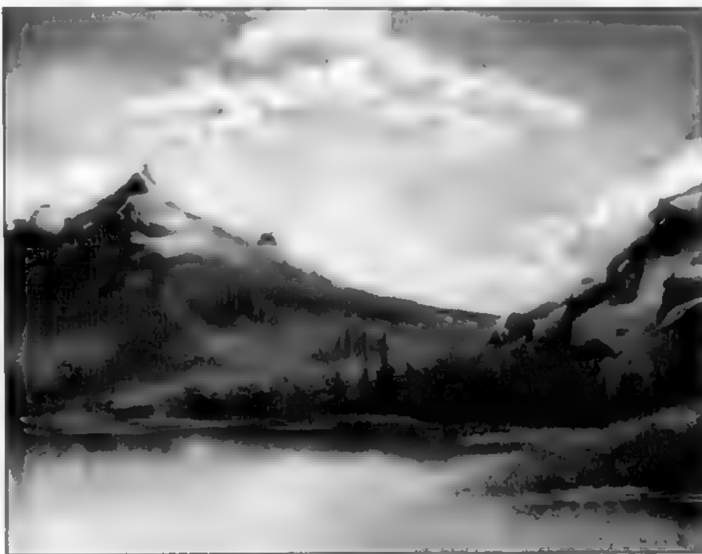
山脚下山石和图坡路的局部特写



现实与幻想相结合的“悬崖峭壁”

左图所示的峭壁是对环境的想象，是真实环境的升华，是介于真实与虚幻之间的，是基于现实中峭壁结构、特点、肌理、质感等特征虚拟的画面。

下图所示的场景表现的是较远的山景。较远的山结构脉络朦胧，光影对比较弱，形体不明显。



山脉远景

场景实例——山石的绘制



❶

大胆地使用简单的直线线条，大体勾勒出山体的大致骨架结构。

绘制山石之前最好对山的结构、特点、质感和山体走向，有一定了解，这样才能把山画得自然真实。





❷

在第1步基本骨架结构图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出山石的结构、走势，将山体脉络清晰化（在细致描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除掉）。

绘制山石时线条要硬朗锋利一些，最好避免使用松弛连续的波浪形曲线。





❸

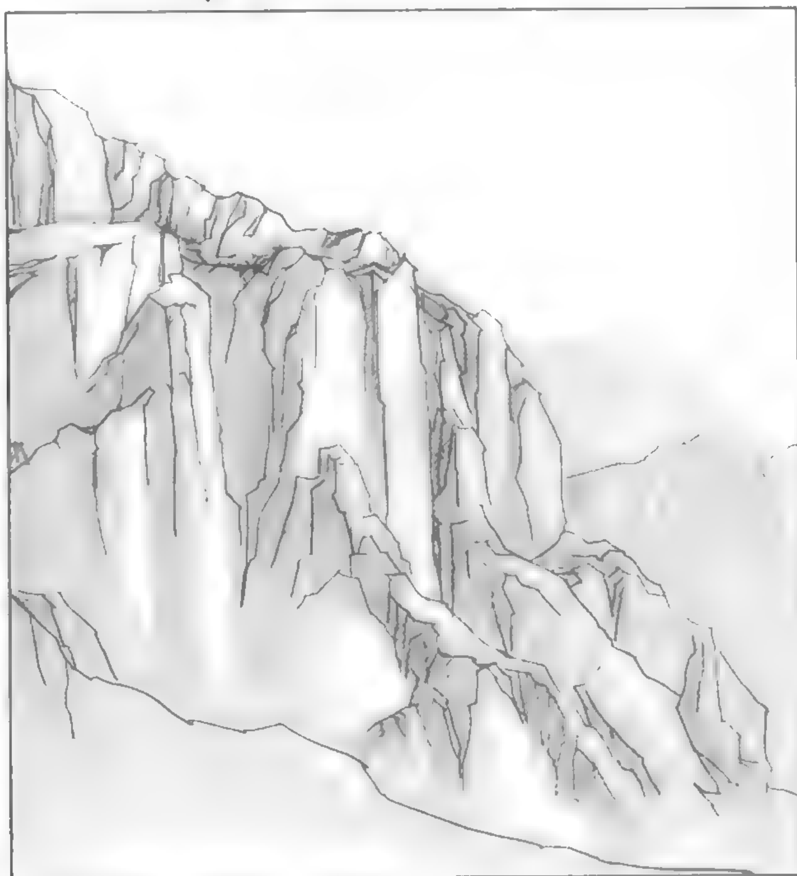
继续用细致的线条勾勒出山石的轮廓（近处的山体脉络要刻画清晰，远处的山体可只简单的勾勒出外形轮廓），并对画面整体进行调整，完成山体线稿的绘制。





❹

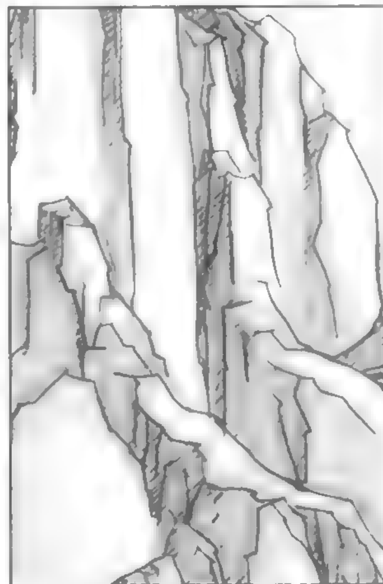
根据光源的角度和方向来判断阴影的方向和位置（可参考现实中的影像）。按照构思，简单绘制出山石大体的明暗关系，明确山石转折、脉络间的阴影关系。





❺

在上一步的基础上，对局部进行刻画，描绘细节，重点刻画山石的转折处，增强山体的立体感和层次感。

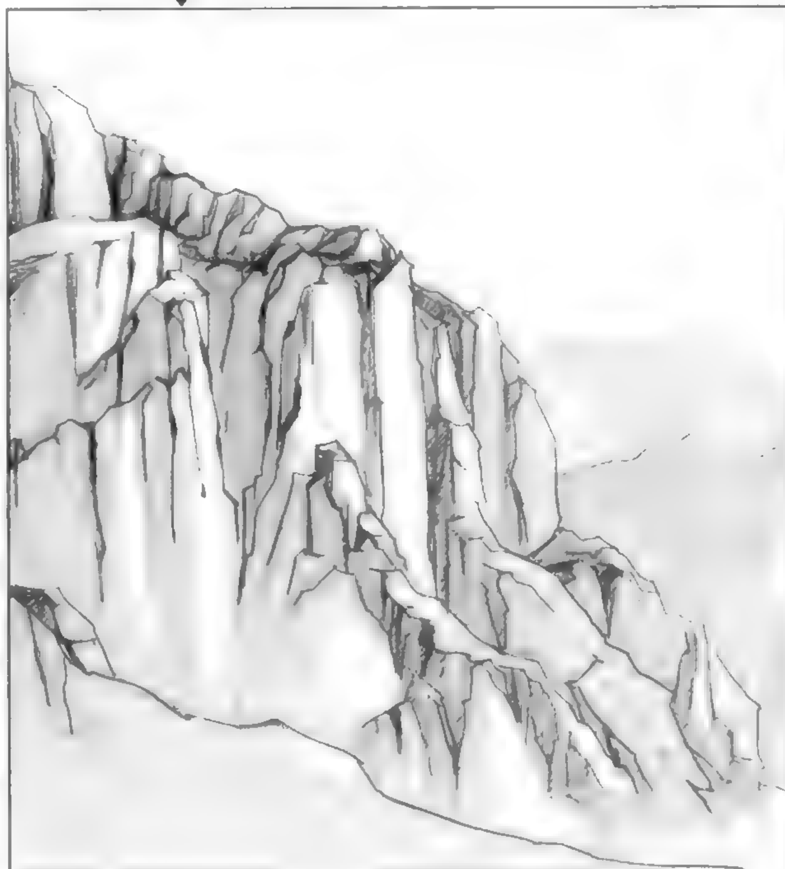




❻

整体调整画面，强调近景山的结构，虚化远景的山体，完成绘制。



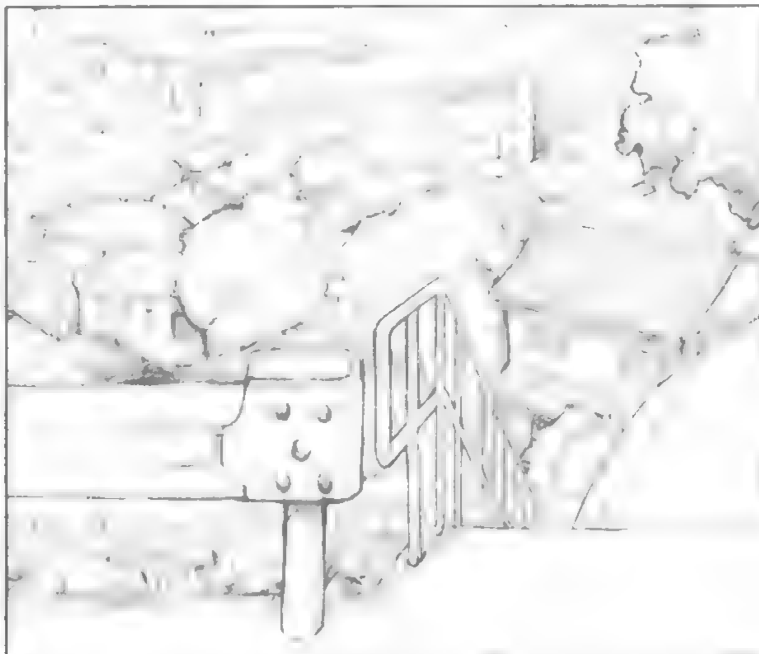




植物

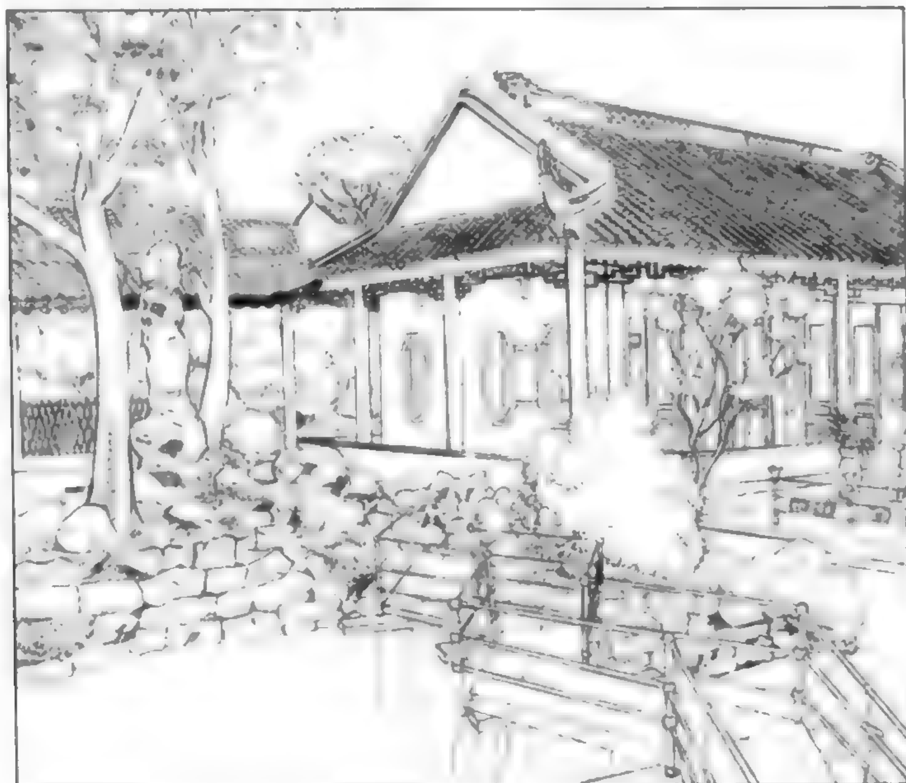
动漫场景中的植物包括树木、花草等，这些植物可以生长在山川、田野或森林中。植物用于组织、美化和点缀场景的空间环境，为场景增加生气，或用来渲染场景中的气氛。





在右图所示的这幕场景中，植物在绘制上的多样化使画面变得更加丰富，同时也在空间透视上增强了表现力。





在场景中不要忽略各种植物的作用，植物不仅能够装点、丰富画面的内容，更能够掩饰建筑与空间在表现上的不足，以及造型上的单调呆板感。

下图所示的这幕场景中，树木等植被在场景中起到了很好的连接和烘托作用，活跃了画面气氛。如果没有众多植物进行烘托，那么场景就会因为建筑外形而显得呆板、单调。



由于植物的形态饱满、颜色丰富、造型比较自由，常常作为动画场面的前景部分，增加了场景的空间层次和深度。



植物在表现空间感方面的作用很重要。在下图所示的场景中，植物虽然没有处于展现空间感的主导地位，但是有效地辅助了地面及建筑墙体的表现，更进一步地确定了空间的远近。



树木



树有高大粗壮的乔木，也有较为矮小的灌木。不同的树种具有不同的枝干长势和树冠形状。画树时要分析树的外形特征和生长规律。



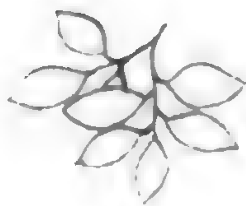
绘制较远的树时需要画出大的明暗关系和色彩变化，而对于较近距离的树应仔细刻画。



有些特写画面还要一片片地画出树叶，画树叶时要注意表现各种树叶的差别、长势。


树枝

树的表现除了必须画出不同种类的树在外形上的区别、特点、近大远小的透视规律之外，更要抓住树木一丛一丛的树叶、树干、树枝的穿插等结构特点。

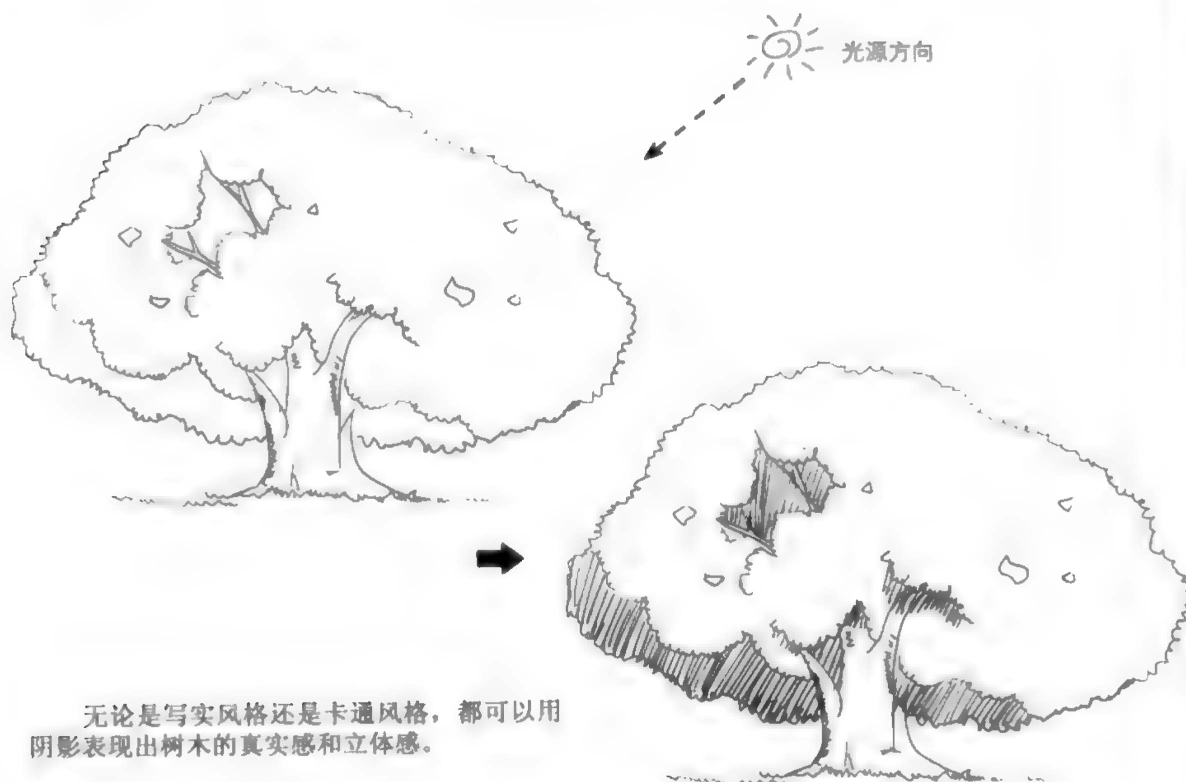



一丛树叶



树木的枝叶具有重叠性和伸展性，一簇簇地相拥在一起，竞相朝向阳光。掌握叶子的形状、生长特点，再配合多样的线条变化，才可以将树木绘制得自然生动。

要使树木有立体感，阴影的表现是至关重要的，阴影画得越到位，树木就越有真实感。画阴影时应考虑光线的方向。



无论是写实风格还是卡通风格，都可以用阴影表现出树木的真实感和立体感。





❶

使用简单的线条，勾勒出小树的基本骨架结构。



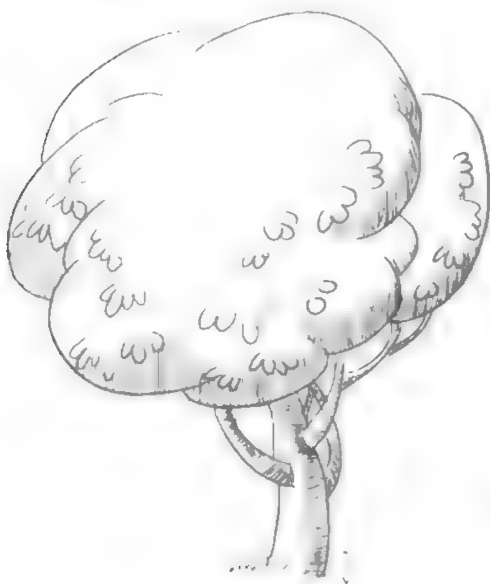
❷

在第1步基本骨架结构的基础上，用概括的曲线绘制出树叶的效果。



❸

用有序的线条排列出阴影，以增强树木的立体感和真实感。



❹

局部细致描绘并整体调整画面，完成小树的绘制。

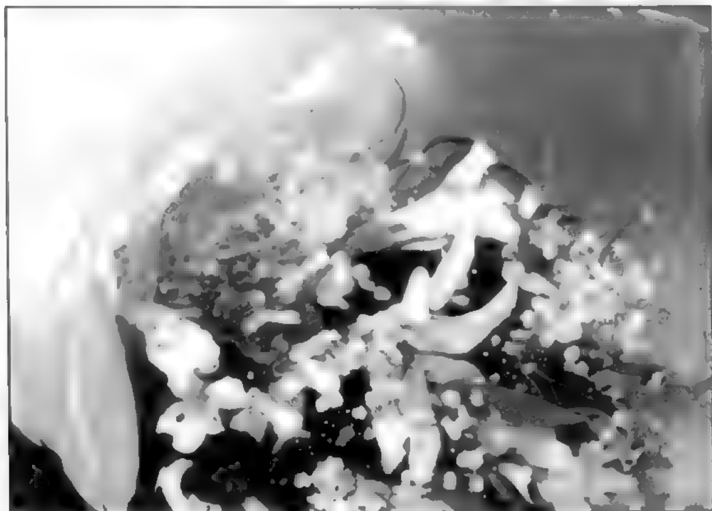


花草

花草同树木等植被一样，可以很好地组织、美化和点缀场景的空间环境，为场景增加生气，或者用来渲染场景中的气氛。

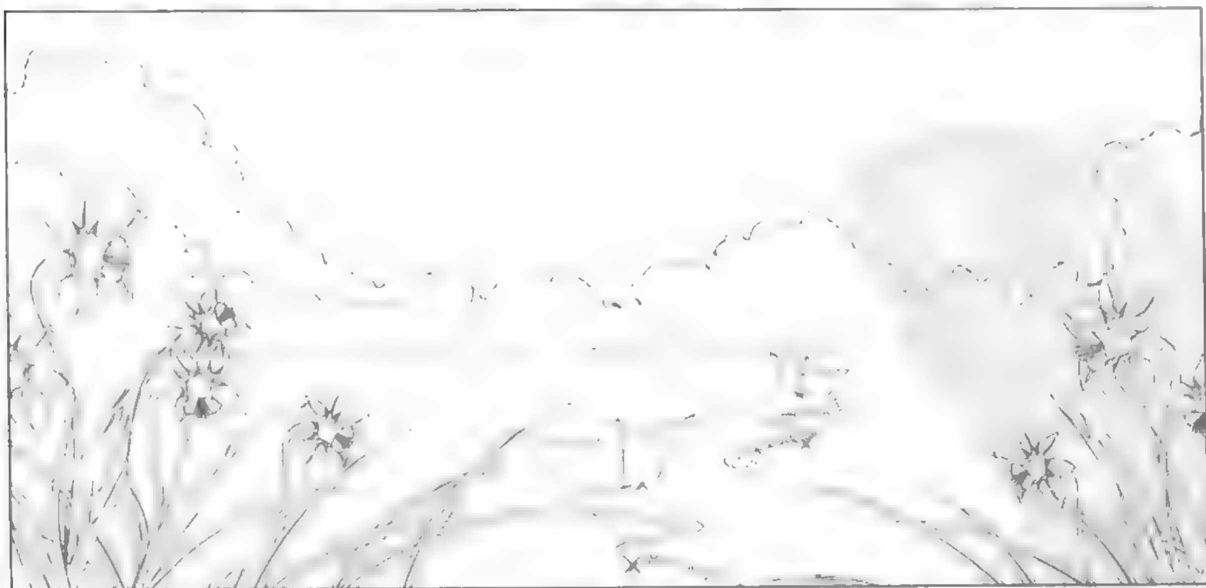


此场景引自动画影片《龙猫》



一束放在地上的鲜花，可以引出下一幕动人的场景，也可以酝酿出个凄惨故事的结局，也可以是两幕场景之间的过渡……

在下图所示的场景中，前景中的花朵很好地装饰点缀了画面。



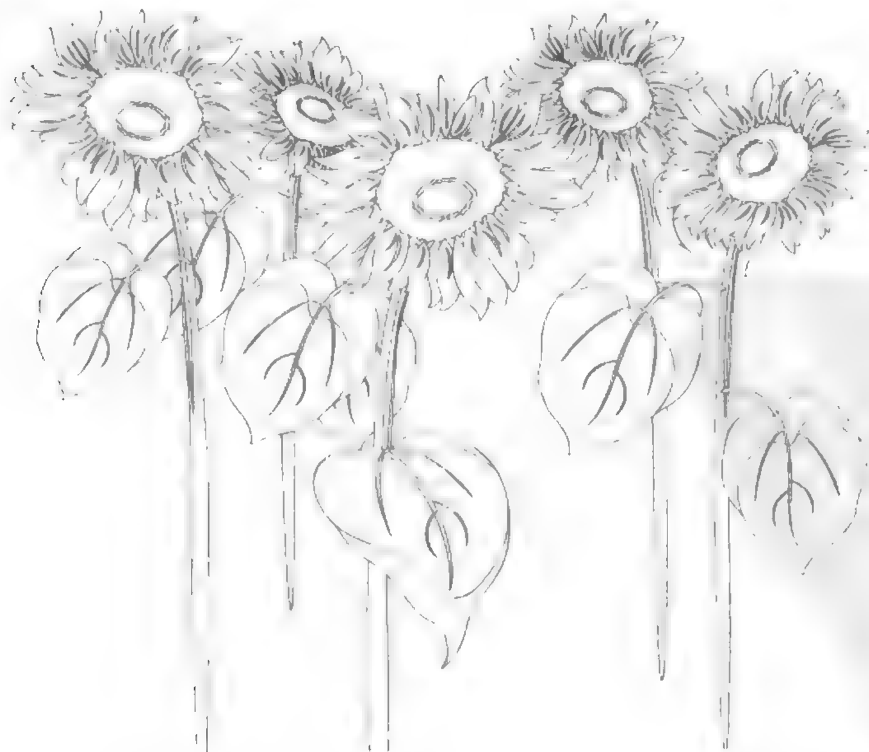
花草的画法与树的画法大致相同。花也好，草木也好，都是由多样变化聚集而成的。以基本形为基础，再搭配各式各样的长短、角度、空隙、明暗、强弱等差异，并有节奏的展开，就可以画得很好了。







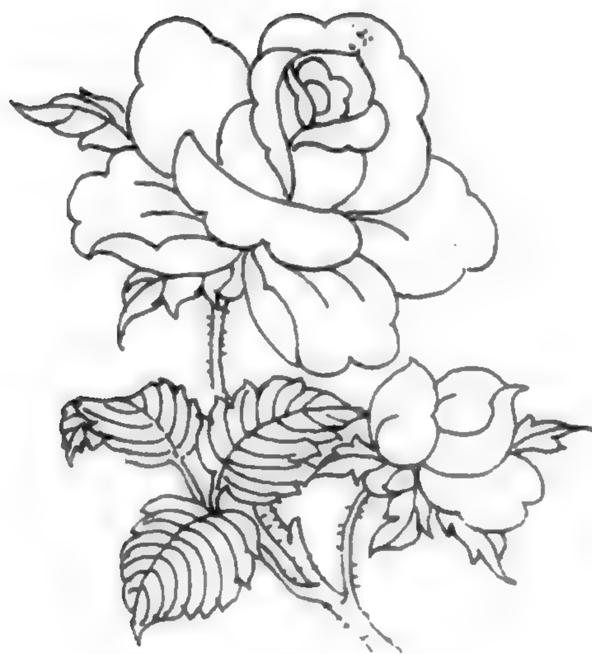
花卉的种类繁多，绘制时要区别各种不同品种花卉的特征，把花的结构特征表达明确且正确。这需要读者在平时多练习，多观察，速写是很好的积累素材的方法。



下面提供几种花卉的线稿图，供读者参考使用。









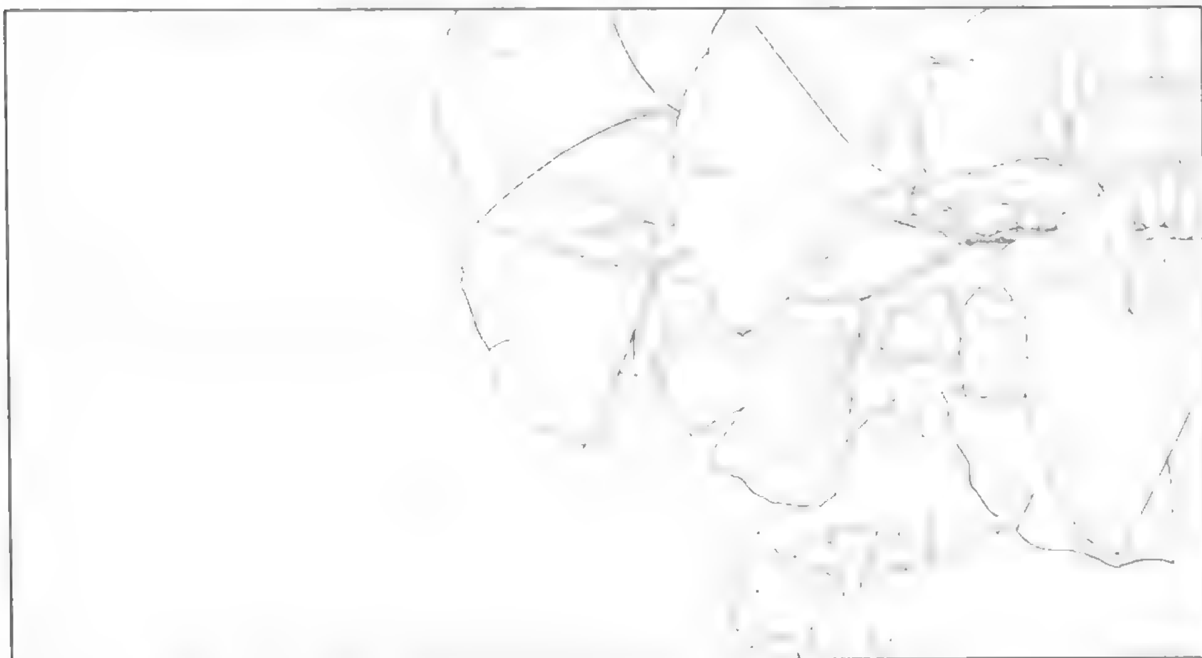


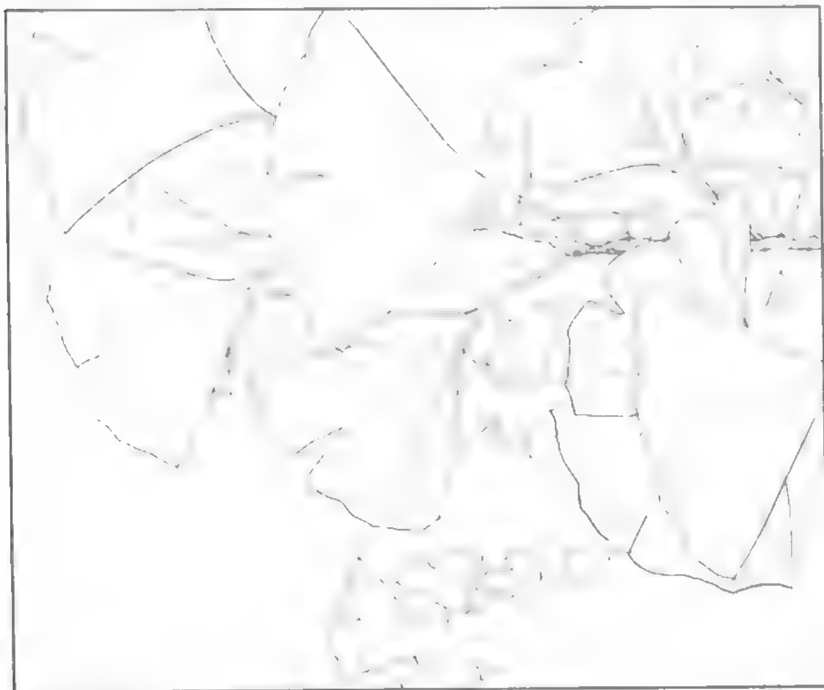
提供几种花卉的线稿图，供读者参考使用。

场景实例——植物特写

❶

按照构思，用较细的线条将场景内容详细地描绘出来。绘制时注意画面的层次感，线条的轻重、粗细（叶子的结构、前后遮挡关系要表达清楚）。

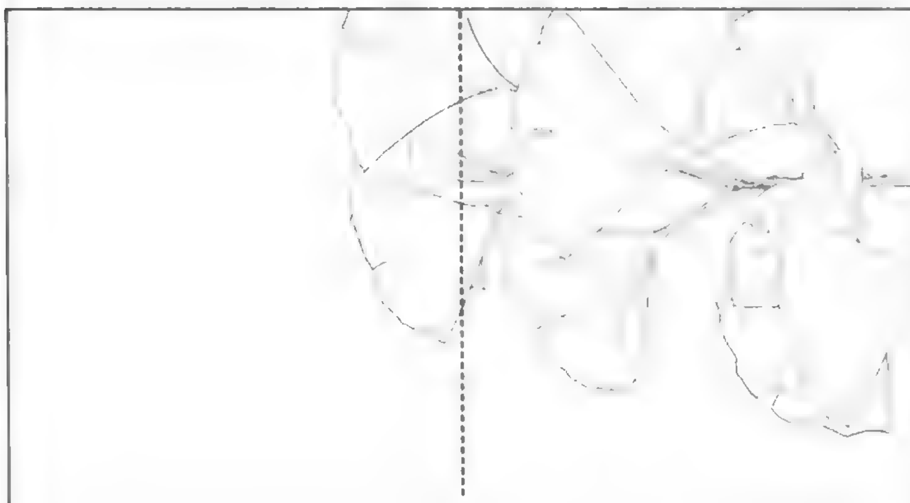




场景局部效果图

银杏树的枝叶具有很强的伸展性和重叠性，在表现它们立体的真实感时，要抓住树枝和树叶的形体特点和相互的位置关系。

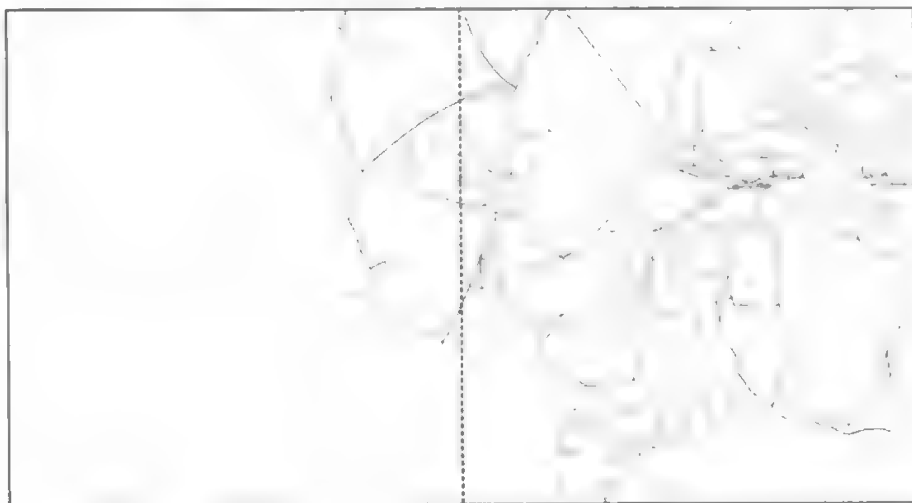
绘制叶子时，前面的几片叶子结构外形及相互的遮挡关系要表达清楚，后面成组的叶子可以简单勾勒外形。



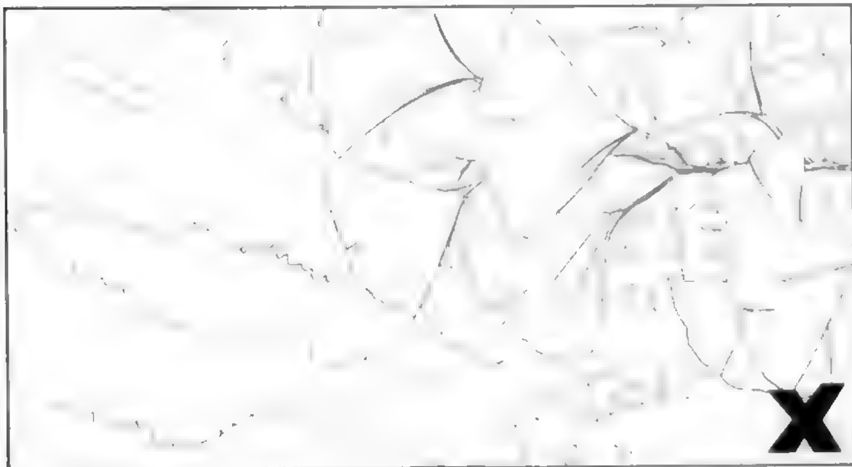
此场景是明显左右分割布局的，绘制时，可以先绘制重点叶子的部分，然后再按照画面需求绘制远景的天空。

绘制天空时要把握好画面布局（左右两侧内容要和谐）及与叶子前后的层次关系。





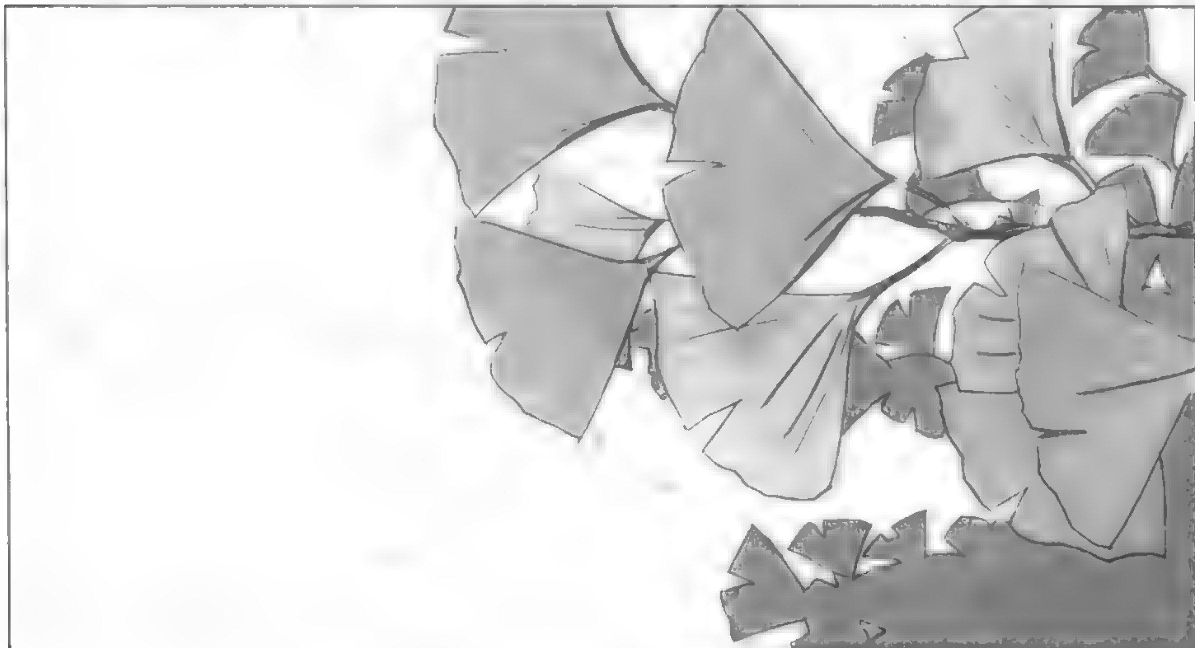
随风摆动的银杏叶与天空中自由漂浮的白云形成了微妙的协调感。



为了画面的视觉效果，前景中银杏叶与远景的天空，一前一后形成远近的虚实对比。所以，绘制天空中的云朵时，线条要自由、随意、轻软一些，应该尽量避免尖锐、硬朗、粗重的线条出现。

❷

按照构思，简单绘制出叶子大体的明暗关系，明确处于画面主体的叶子与其他叶子相互之间的阴影关系（注意阴影的方向、形状、位置）。





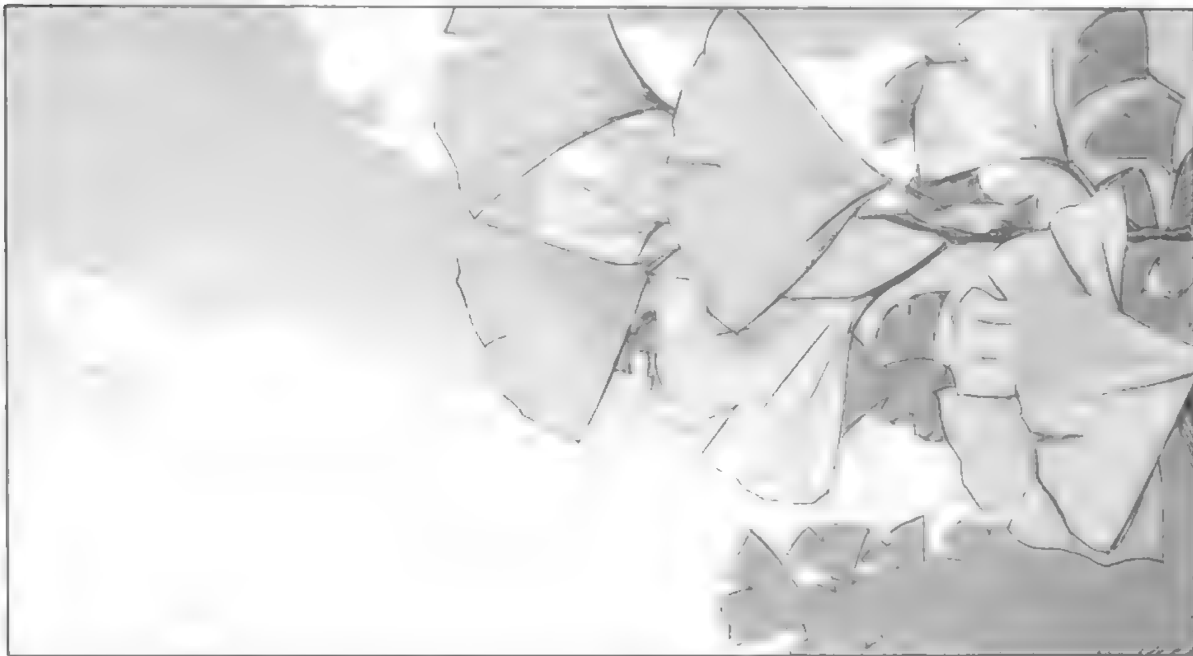
❸

在上一步的基础上，用变化的线条进一步刻画叶子的细节，增强画面的层次感和立体感（绘制时注意叶子前后的层次关系）。



❹

在对叶子局部造型的深入刻画完成后，接下来要描绘天空并对画面进行整体调整（绘制天空时注意色调要与叶子的色调相互协调，达到画面的整体统一）。





❺

进一步调整画面效果，为了加强画面的空间感和层次感，将天空做一定的模糊处理，使其与前景中的叶子形成一种远近虚实变化的对比。

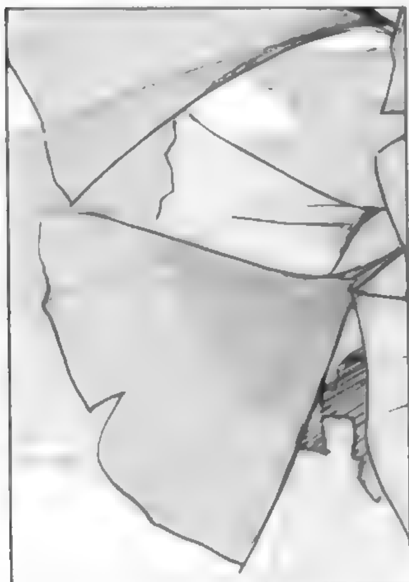


绘制前景中的叶子时，在画出大的明暗关系的同时，要根据叶子的前后位置、穿插层次、光影变化等元素绘制出正确的阴影关系（如下图所示）。





场景局部效果图



A

此处投影表现的是后面的叶子透过前面的叶子所形成的影子。



B

此处投影表现的是两片有部分重叠关系的叶子，前后遮挡形成的阴影。



C

绘制后面的叶子时在明暗处理上要特别注意单纯化。

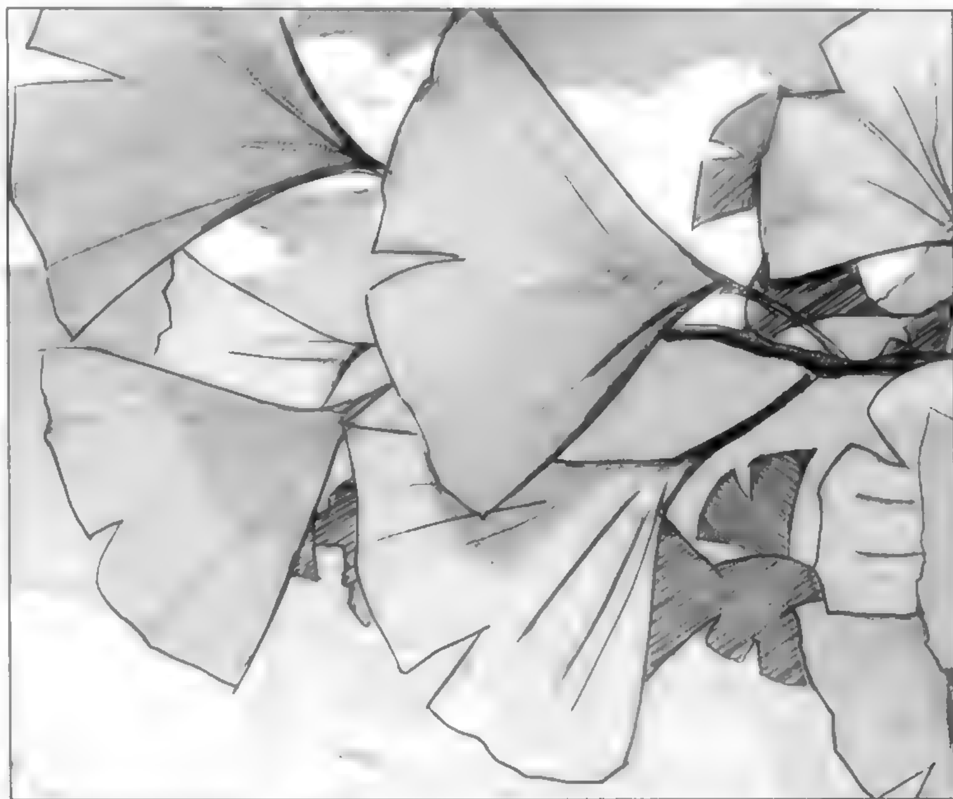
❻

最后为画面添加一些光效（午后阳光照射的效果），营造出一种温馨浪漫的氛围，完成场景的绘制。晴朗的天空下，沐浴在明媚的阳光中，互相交错的一簇簇银杏叶在微风中自由舞动……在这样温馨、浪漫的风景下正上演着一幕幕动人心弦的故事……



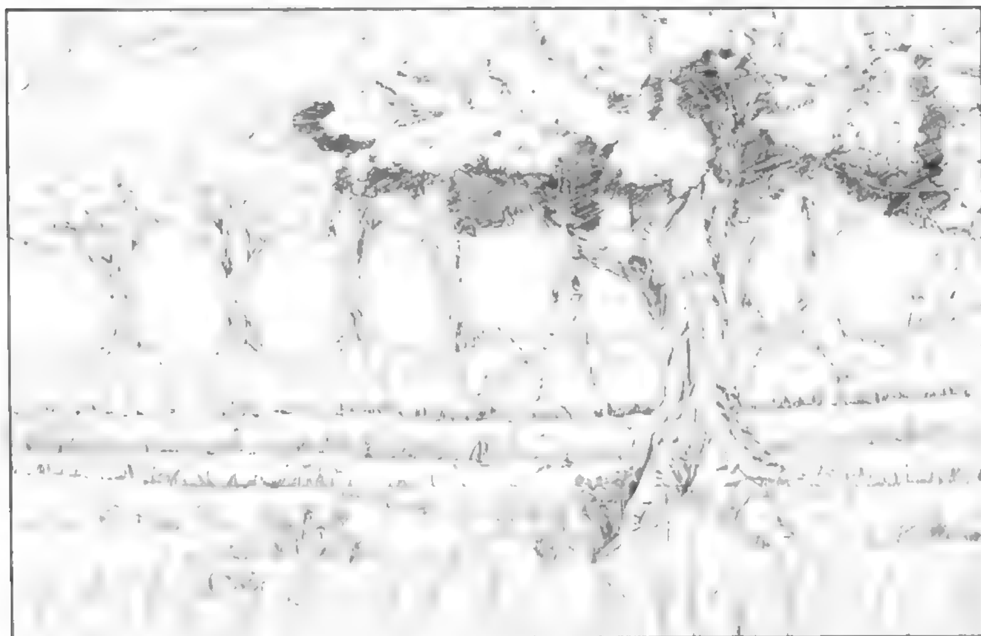
叶子是此场景的重点，绘制时不仅要根据树枝的长势表现出一片片叶子的穿插、光影投射等关系，更要表现出叶子随风摆动的自然感。

绘制技巧：每片叶子相互之间不要平行、不要对称，线条弯曲要自然，明暗关系也要自然协调。



场景局部效果图

场景实例——丛林

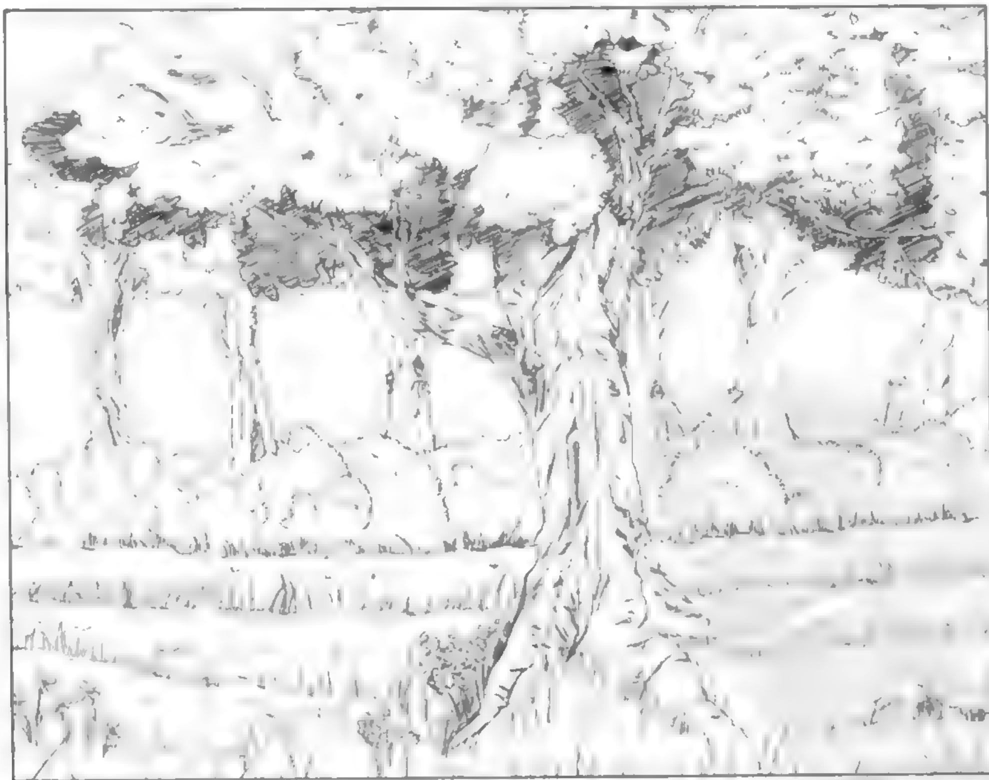


❶

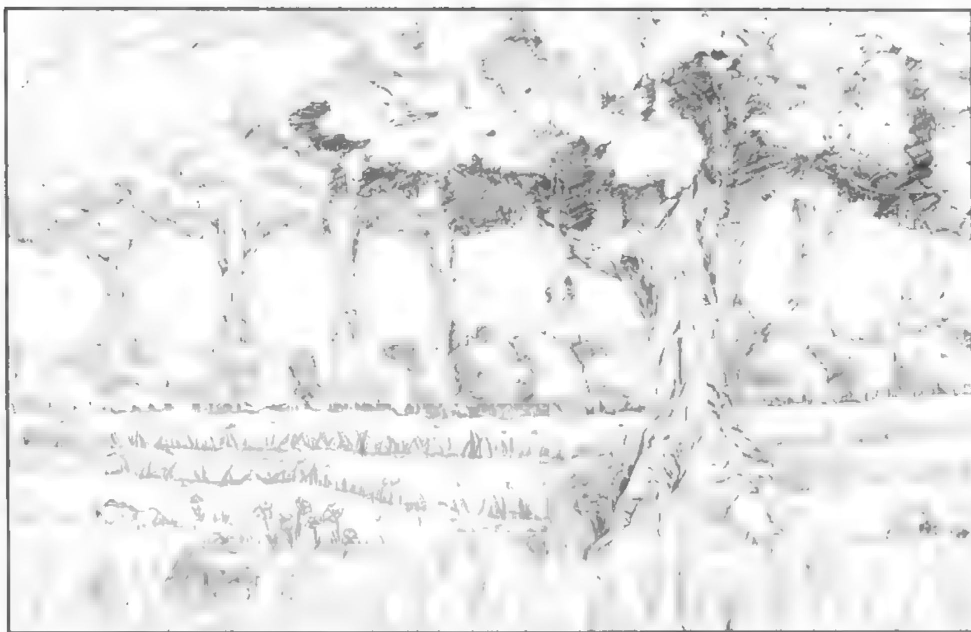
用细致的线条勾勒出丛林小路两旁各种植物的轮廓结构（植被的外形不要过于规整），将场景的内容清晰化。

由于场景内容较多，所以在绘制线稿时可以适当加入一些明暗关系，这样就不会产生物体（植物）间的视觉混乱。

这棵大树是这幕场景中的重点表现对象，通过刻画粗壮的大树细节，来体现出丛林中植物的生机与繁茂。



场景局部效果图



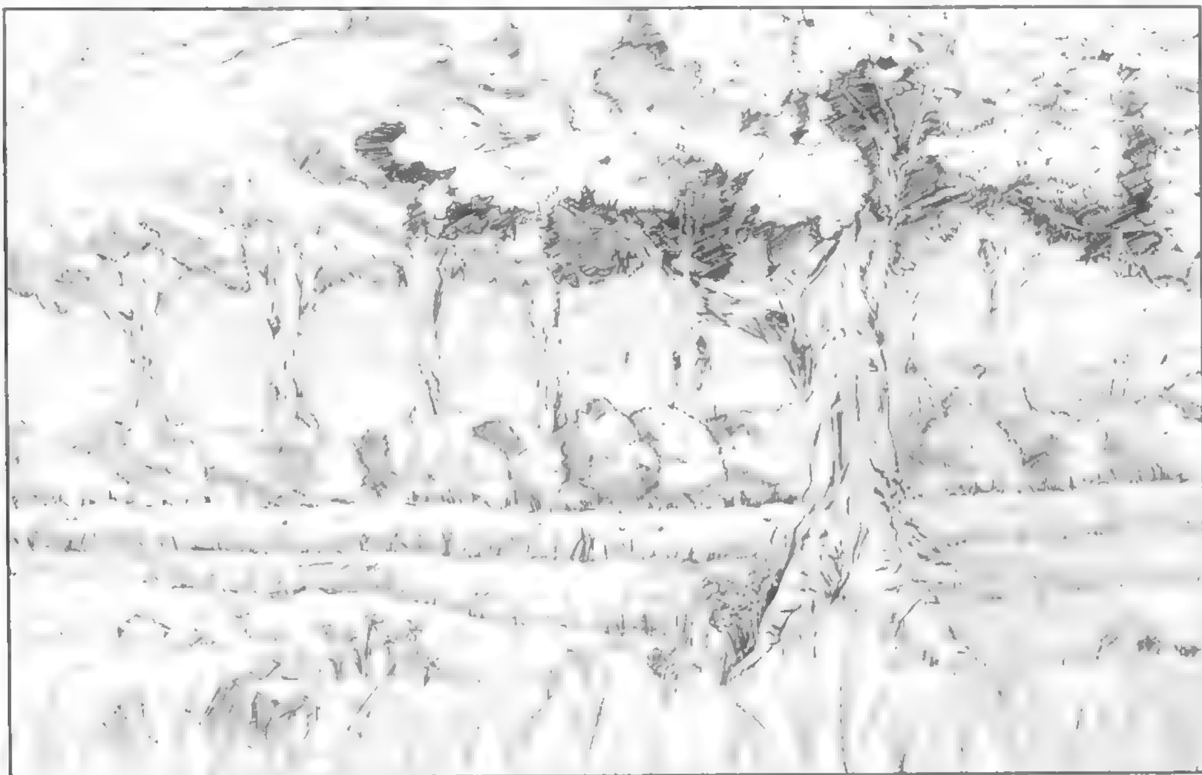
❷

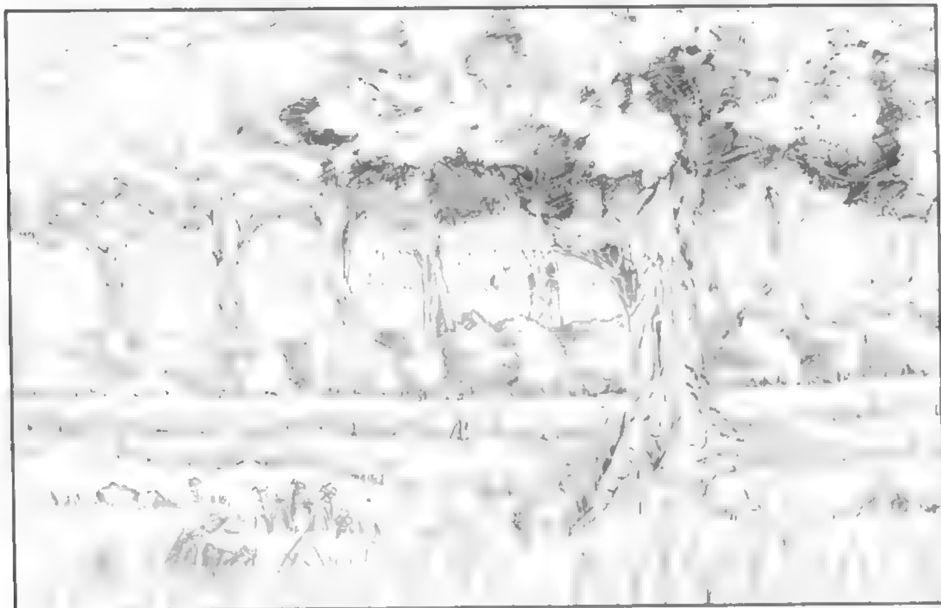
在第1步的基础上，用有序的线条简单绘制出植物大体的明暗关系（注意光影方向感的统一），增强画面的层次感。



❸

为了体现画面的层次感和视觉效果，在上一步的基础上，再在画面空白处适当添加上远景内容（远处的植物）。





❹

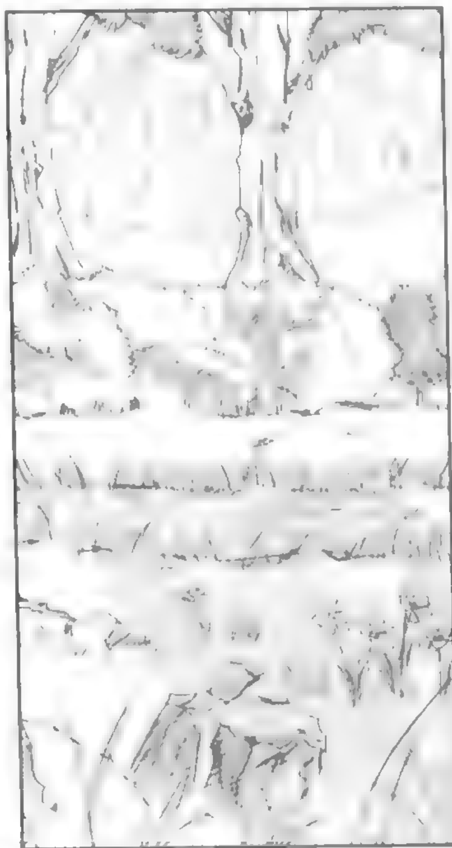
由于场景内容比较丰富，所以在绘制线稿图时，要注意前景与远景的空间感和层次感的表现；利用线条的轻重、粗细，以及质感等处理好主景与辅助景物的主次关系。

绘制主要景物时（前景中的大树），线条要粗重有力一些（同时要注意树干和树叶线条质感的区分）。

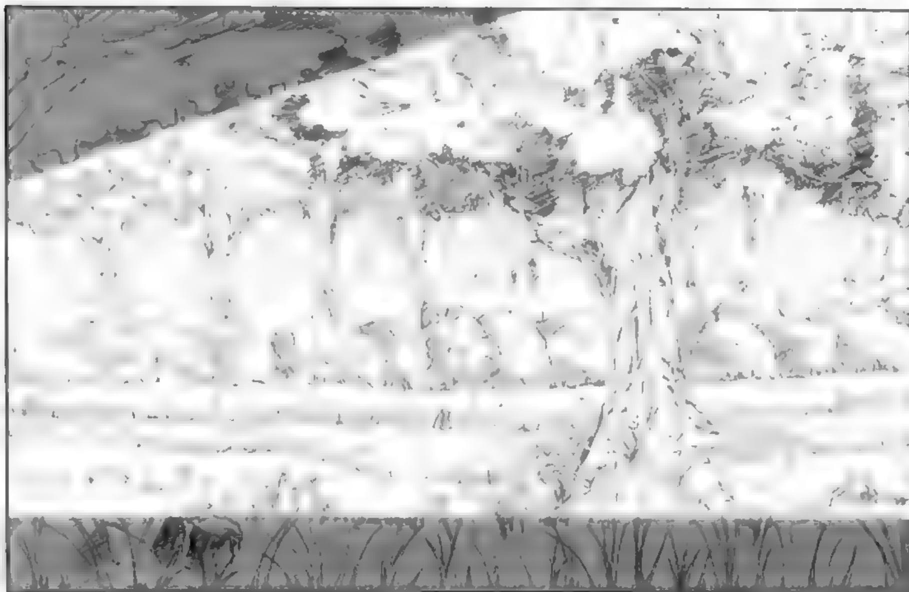
绘制远景时线条要轻淡、纤细一些，这样画面自然产生一种由远及近的前后关系。



场景局部效果图1

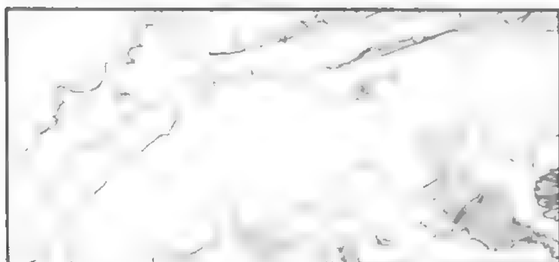


场景局部效果图2

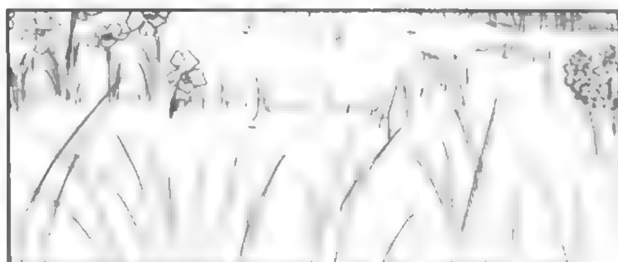


为了强调大树的景象，增加画面的效果，需要对画面中前面的植物进行简单处理（画面中的灰色区域）。

简单化处理就是指将植物的外形单纯化，绘制出植物外形轮廓，表明结构特点即可。



灰色区域局部效果图1

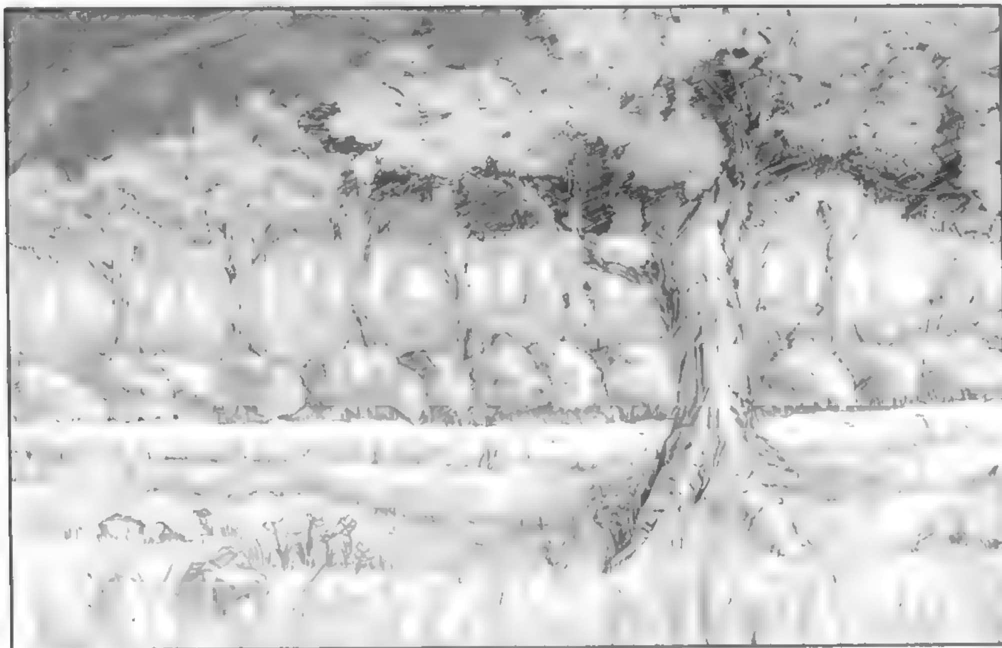


灰色区域局部效果图2

要想把树木画得有真实感，就要抓住树木一丛一丛的树叶、树干的粗糙感、树枝的穿插等结构特点。



大树局部效果图



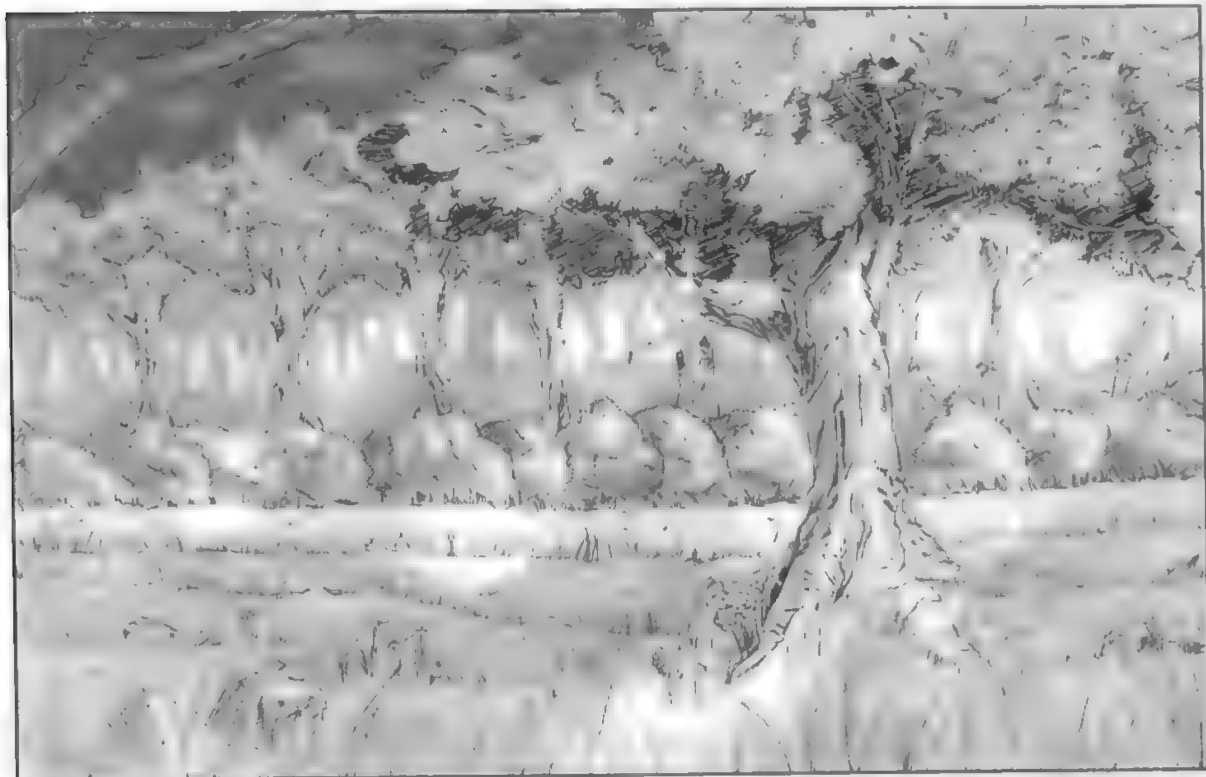
❺

整体调整画面，根据植物前后、相互穿插、光影等要素局部深入刻画细节（注意画面整体色调的统一）。



❻

最后为画面添加一些阳光照射的光照效果（营造出茂密植物沐浴在午后明媚阳光中的安逸、美好的场景氛围），完成场景的绘制。





第五章 建筑在场景中的表现

在动漫场景设计中，最能体现场景特色的是建筑的造型风格。按照空间分类，建筑场景分为室内建筑空间和室外建筑空间（包括街景）。

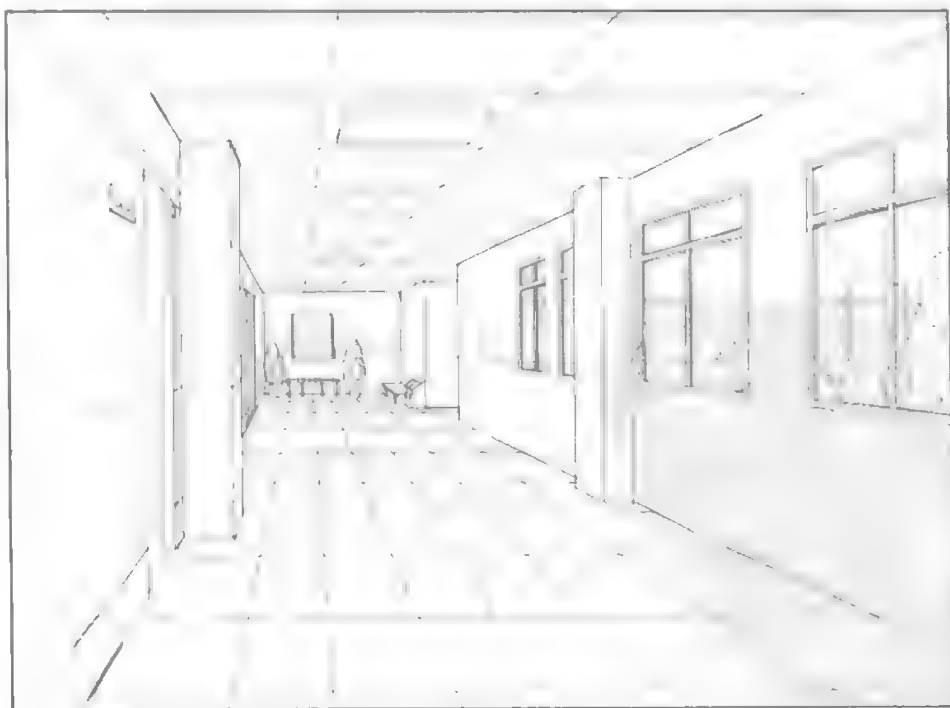
室内建筑空间



在绘制室内场景时，要根据角色需要设计室内的场景内容。要仔细分析这个场景的作用，是为了展现角色，还是为了交代角色所处的空间？同时我们也需要考虑场景内的陈设，是否符合角色的各种相关信息。

室内场景中的各种陈设，可以在侧面展现出角色的性格及生活状态。

在左图所示卡通风格的室内场景中，木质的室内结构显得拥挤，陈设凌乱，显示出了角色的不拘小节、可爱的性格，以及乐观、充满童趣的生活状态。



绘制室内建筑空间时，要把握好形体结构、合理正确地运用透视法则。

右图所示的室内场景正确使用了一点透视（平行透视）的技法。“近大远小”的透视特征，很好地体现出走廊的纵深感。

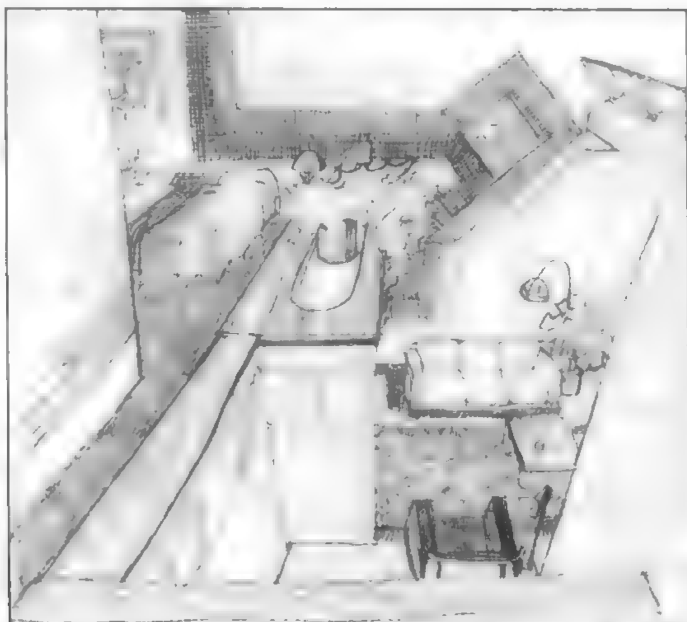
绘制写实风格的室内建筑空间时，除了形体结构的准确、透视的合理，还要注意物体质感的表现，通过室内的陈列、装潢的风貌表现出场景的空间感。

右图所示的场景可以一目了然地看出是在表现服装商店的一角。





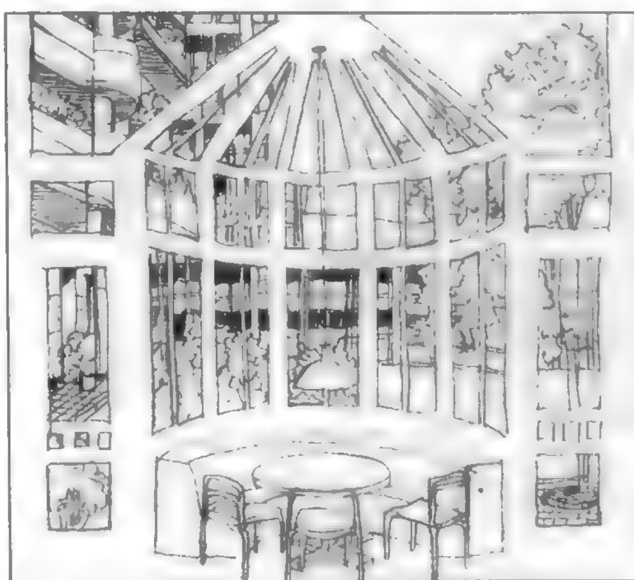
在绘制室内家具时，要仔细描绘出家具的各个转角处，这样家具看起来才会真实可信。除线条的转折和透视变化外，适当的明暗处理也是表现家具及室内物品的有效方法。

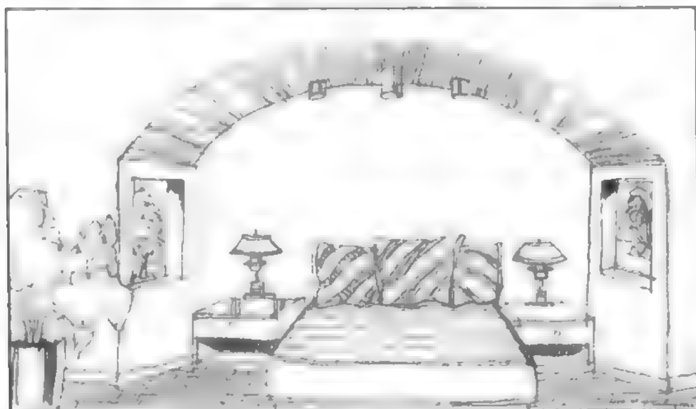


场景的创作是依据剧本、人物、特定的空间和时间线索进行的。场景设计的空间很大，涉及的室内建筑空间范围很广，不同布局，不同装潢风格的家、商店、餐厅等场景会大量出现在画面中。

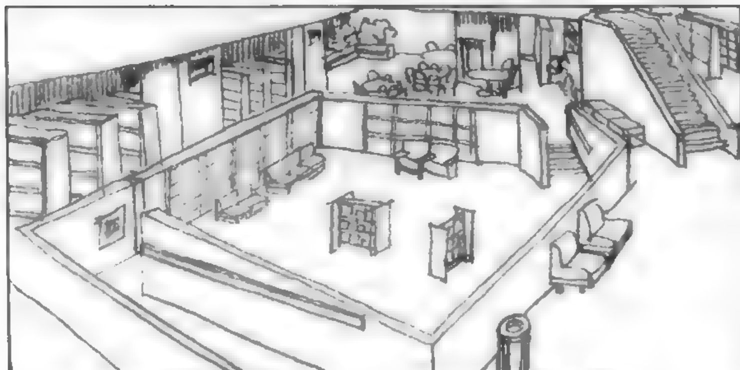
速写是很好的收集素材的方法，大量对室内空间的速写练习能够启发设计的构思和灵感。





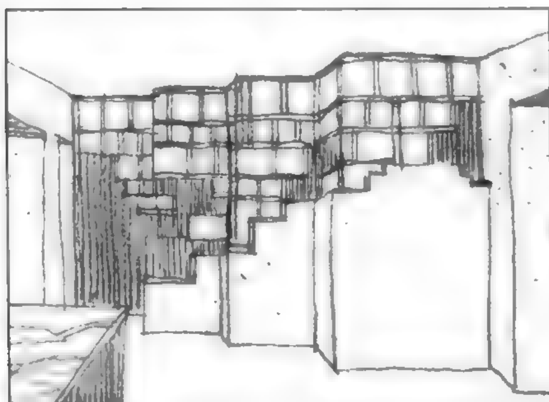


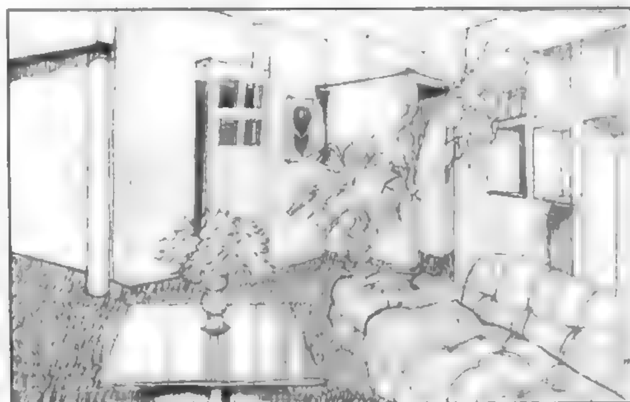


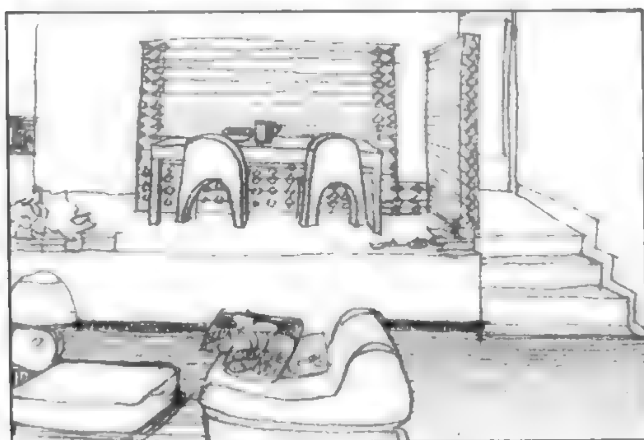


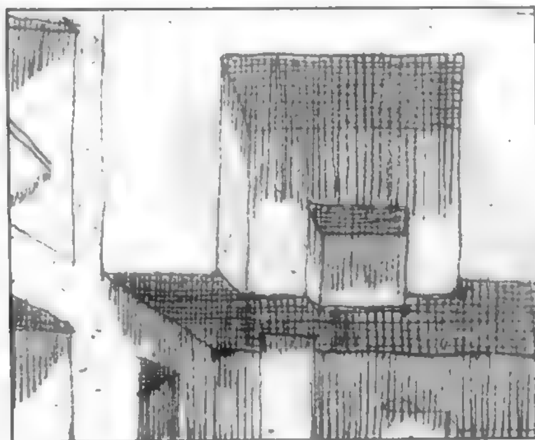


运用多种方式，巧妙地分割室内布局、家居陈列这类素材，这样可以对室内空间划分有很大的帮助。



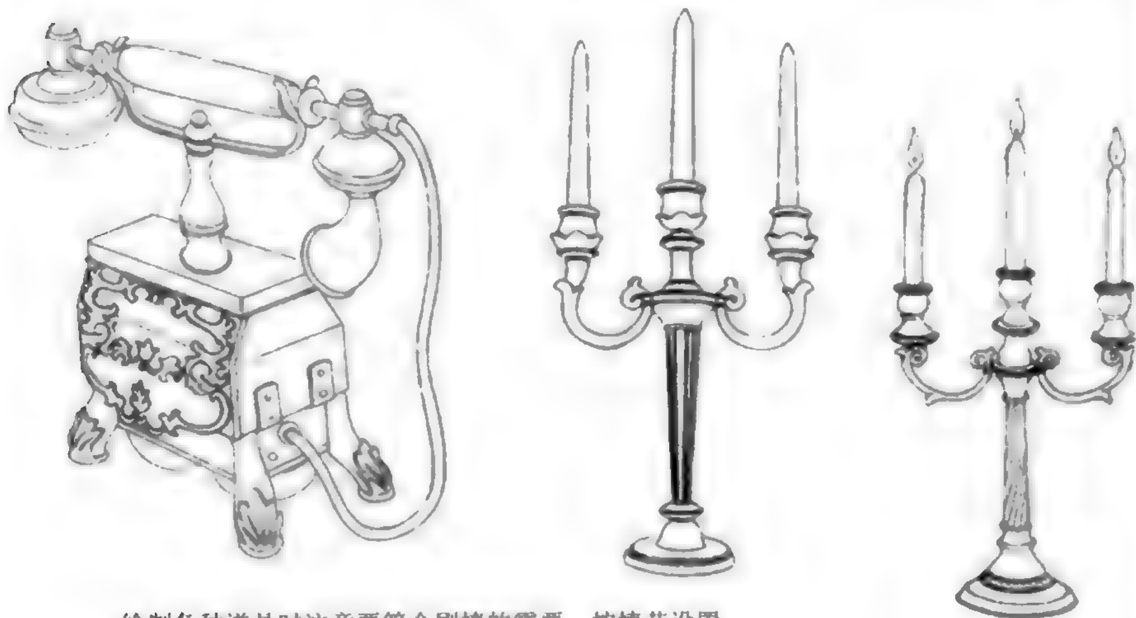






静物和道具

绘制室内场景时，桌子、墙壁等地方摆放的或悬挂的众多家居用品、生活用品、食品，以及装饰品都可以是场景中的内容。它们不仅丰富场景的内容，有时还起着重要的作用，例如：一部陈旧、古老的电话可能蕴藏着一个神秘的故事；突然间熄灭的蜡烛营造出一种紧张、恐惧的氛围；一桌丰盛的饭菜引出下一幕：一家人其乐融融吃饭的温馨场景……



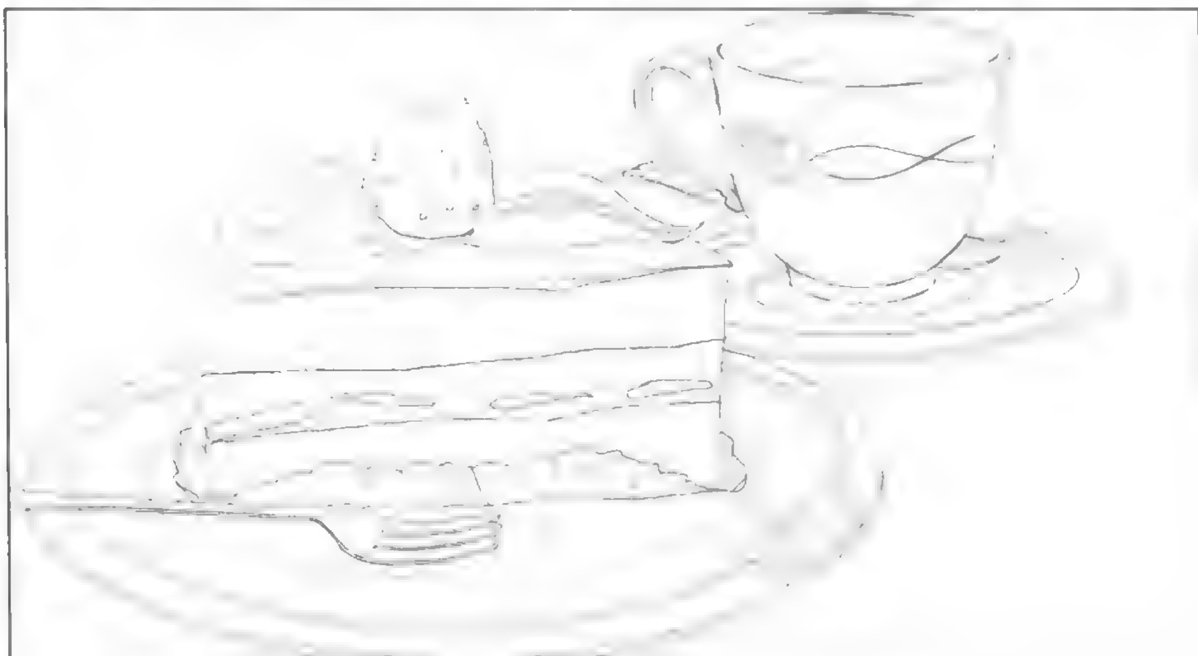
绘制各种道具时注意要符合剧情的需要，按情节设置。

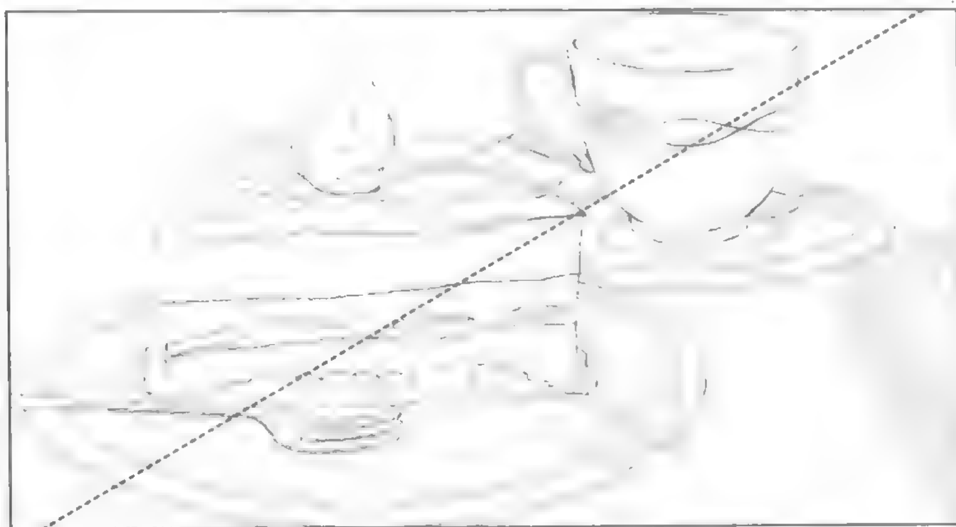


场景实例——静物特写

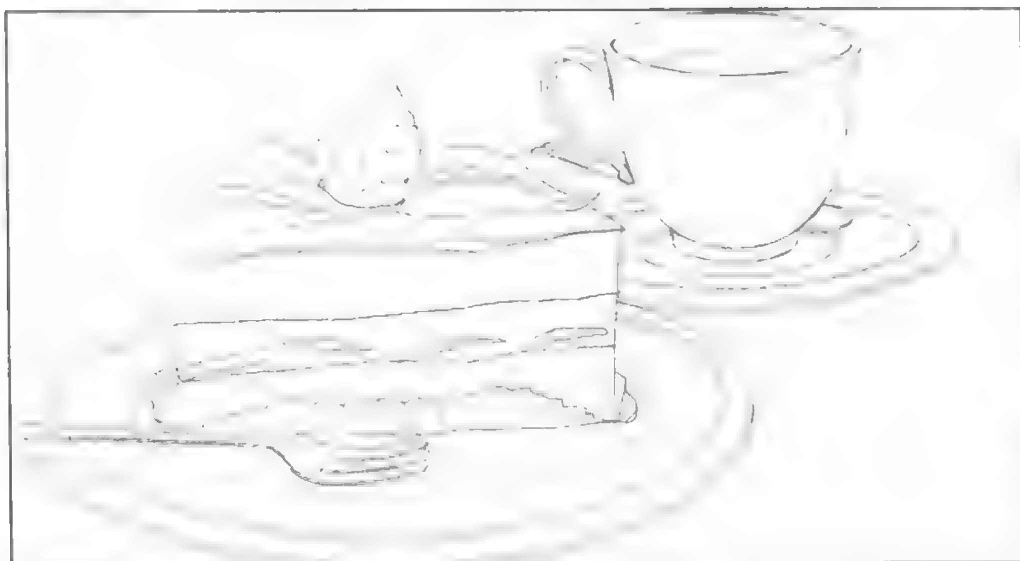
❶

按照构思，用细致的线条将桌子上的静物“蛋糕、咖啡”描绘出来。绘制时注意它们（蛋糕、咖啡杯、盘子、叉子和勺子）的相互关系，如前后的遮挡关系。





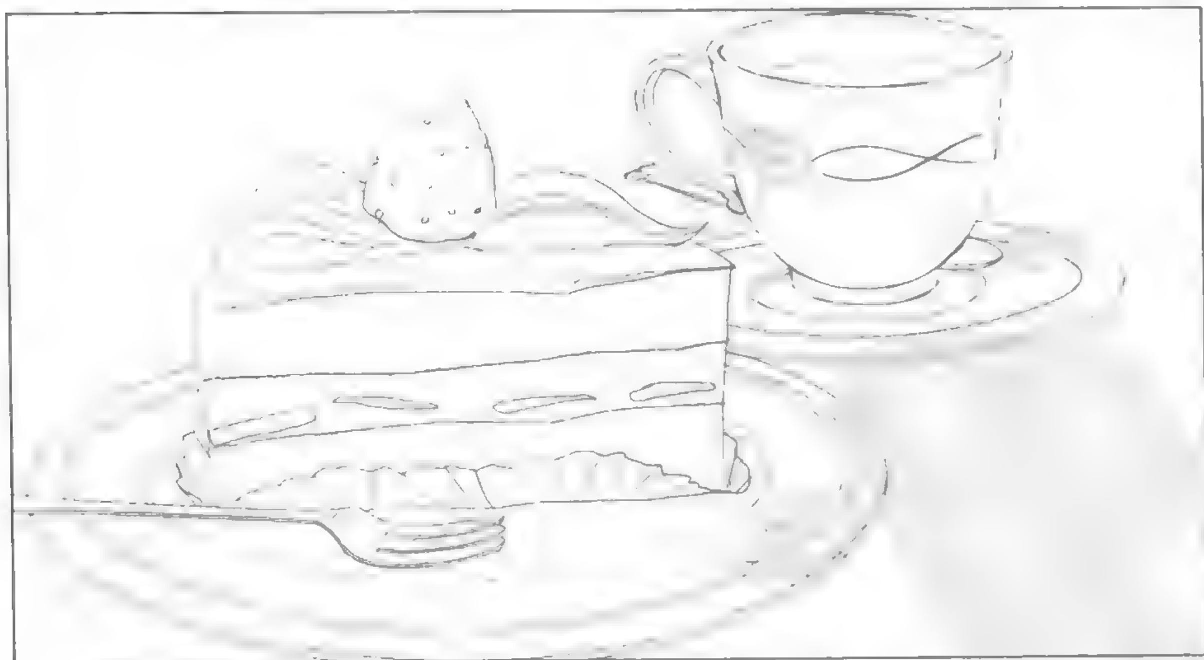
场景中蛋糕和咖啡前后穿插摆放，使画面看上去有序、饱满。斜线构图法能够表现出画面的秩序感和节奏感。



绘制此场景的线稿时，可以先将蛋糕、咖啡杯、盘子等静物的结构、外形轮廓表达清楚，然后再进一步对景物的细节进行深入描绘（例如 盘子和杯子的花纹装饰）。

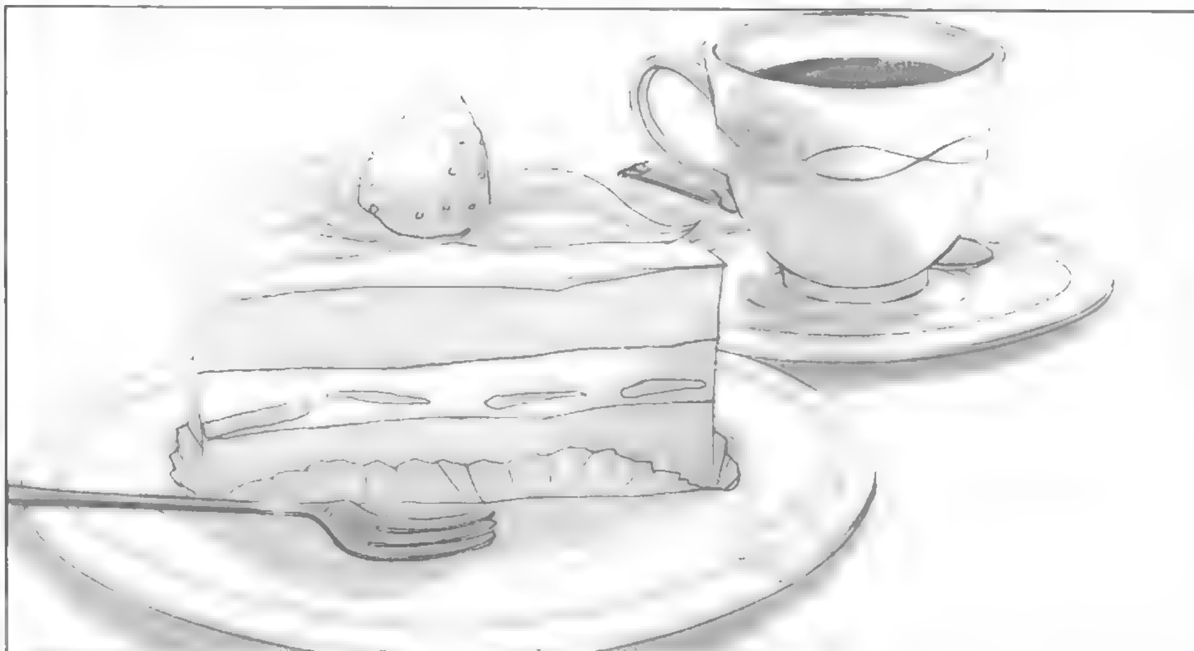


因为是“特写”场景，所以画面中的内容都属于“前景”，绘制时要细致、仔细，静物的结构要表达清楚，不要忽略细节的表现，蛋糕的样式、咖啡杯的款式、叉子的结构，以及勺子把的样式都要绘制出来。



❷

按照投影的规律，简单描绘出物体之间形成的明暗关系，注意阴影的方向、形状和位置（注意物体前后的层次关系）。





❸

在上一步的基础上，用变化的线条进一步深入地刻画蛋糕、咖啡杯、盘子等静物的细节，增强画面的层次感和立体感。



❹

在上一步对物体局部的刻画完成后，开始在画面空白处（桌面）添加渐变效果，使桌面看上去更具立体感，进而营造出盘子放在桌面上的真实效果。

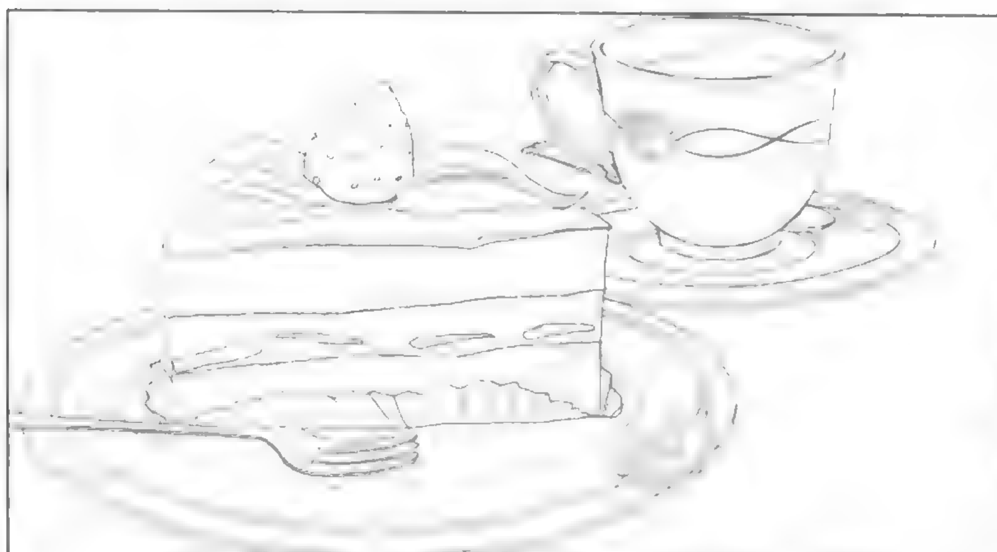




❺

最后为画面添加一些光效，使食物看上去更具诱惑力，然后整体调整画面，完成场景的绘制。

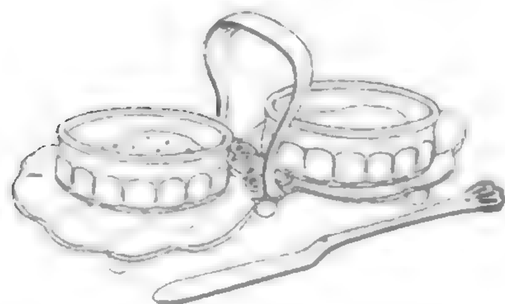


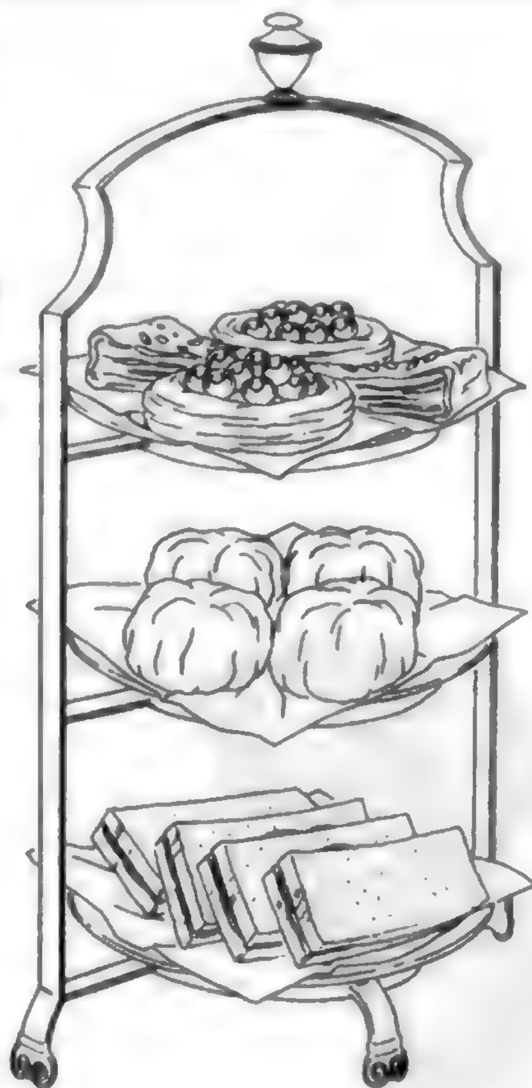


盘子上摆放的食物可以是一块面包或是一角匹萨，也可以是几杯清香的花茶……这些内容要按照剧情的需要设置（场景是为剧情的发展服务的）。

绘制这些食品、器皿和道具时，需要用线条的变化表现出不同的质感。





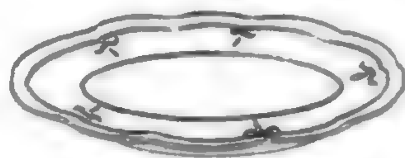




造型简单的餐具体现出一种简约的朴素感。

器皿的装饰花纹、图案变化多样，绘制时可以参考现实生活中的实物，也可以发挥想像进行创造（这里提供一些器皿、餐具的线稿素材，供读者参考）。











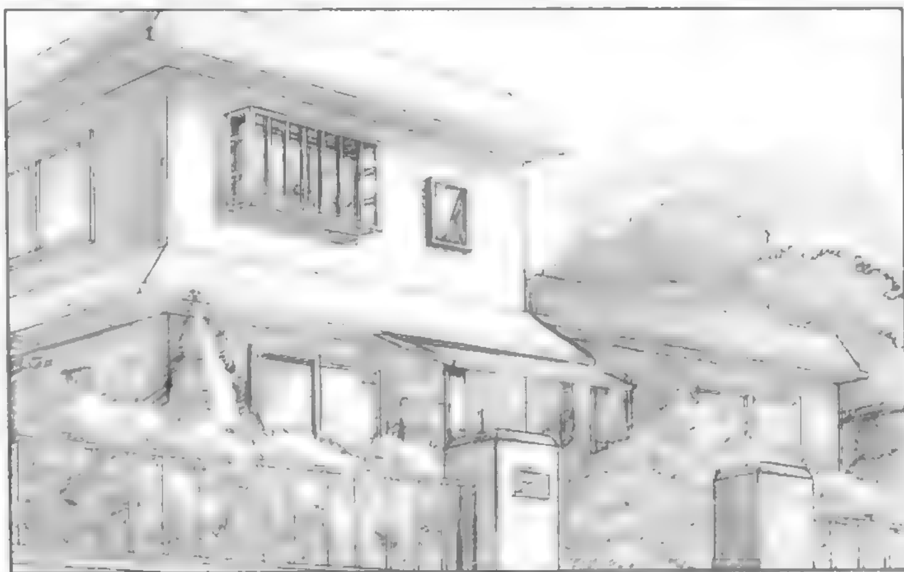
室外建筑空间

室外建筑空间是漫画中不可缺少的一部分，漫画中的各种信息需要建筑空间来烘托和传达。室外建筑场景多为交代事件的发生地点，起到烘托画面的氛围等作用。



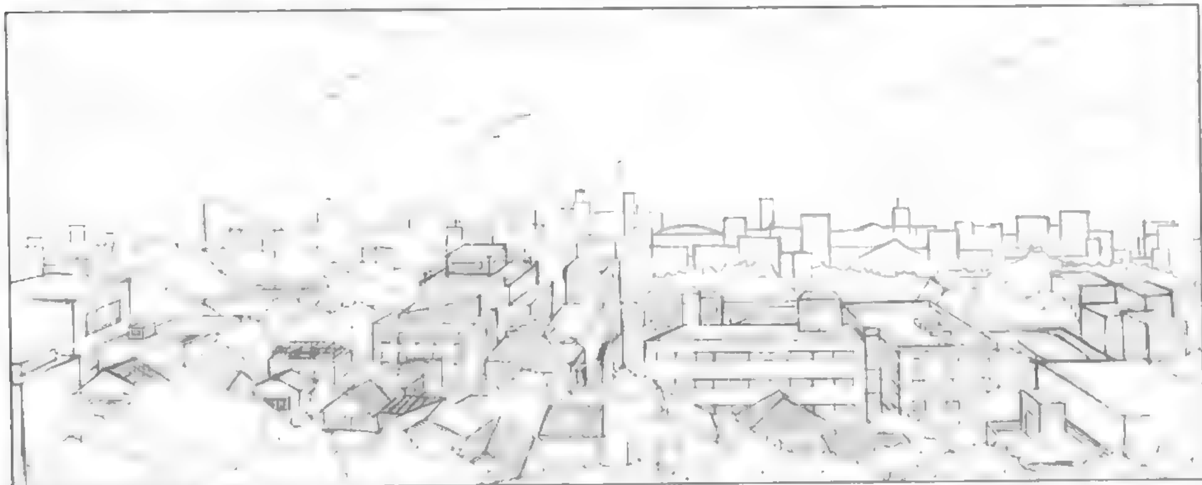
室外建筑空间比室内建筑空间更加具有变化性，视觉角度更加丰富、透视关系更加复杂。

只有理解建筑的结构特征，熟练掌握各种透视法则才能绘制出栩栩如生的建筑场景。



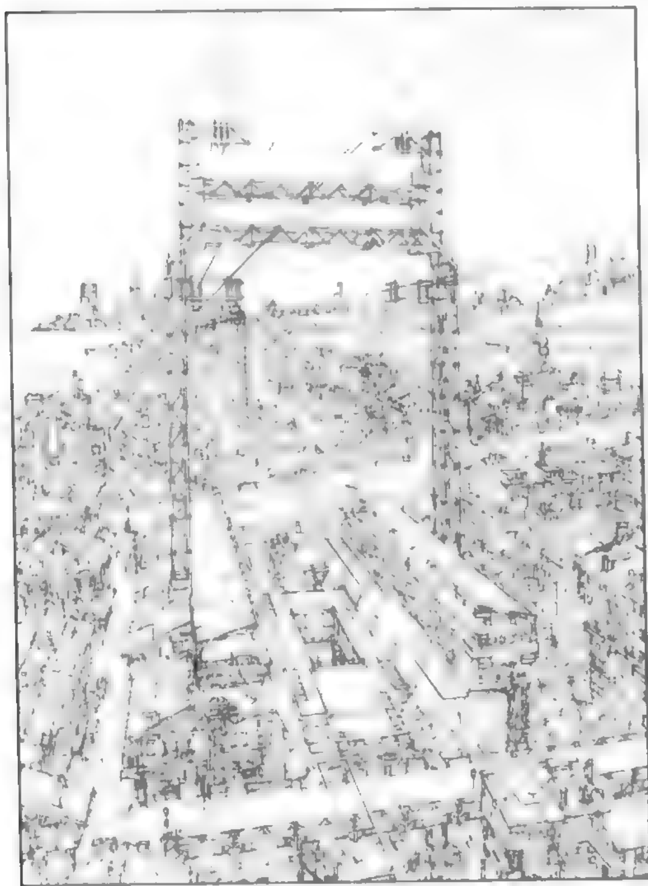
利用两点透视绘制的室外建筑空间

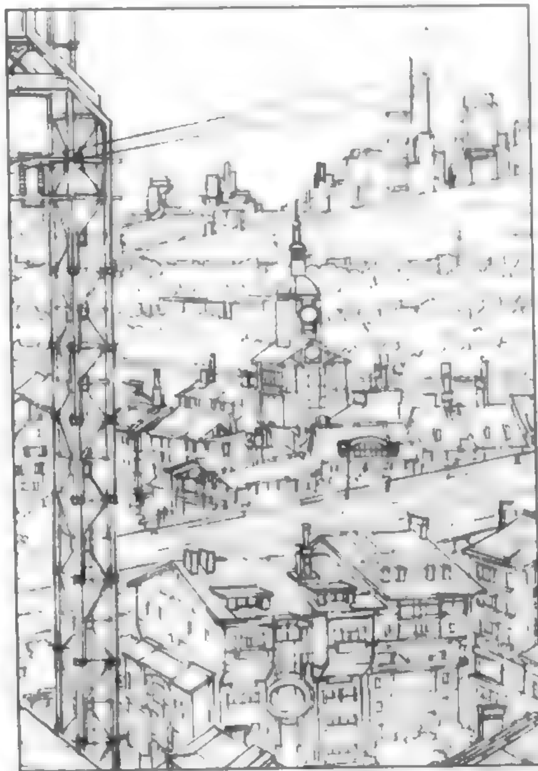
在动漫场景中，室外建筑空间通常采用俯视的视角角度，来营造宏大、壮观的气势，烘托场景的气氛。



水平构图的室外场景

绘制场面宏大的建筑场景时，一定要控制好画面的节奏，不要因为复杂、繁多的各式建筑，造成画面的凌乱。

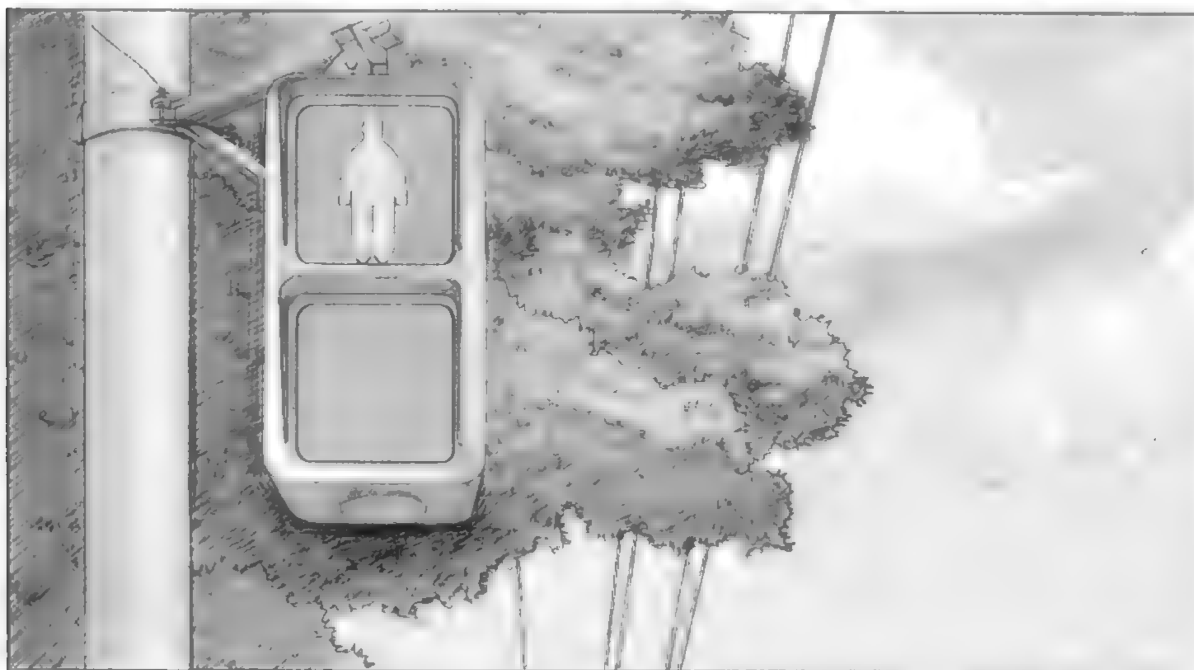




场景局部效果图



室外建筑场景在视觉表现力上更加具有优势，这是由视角的多变性和内容的丰富性决定的。除了高楼大厦、雄伟建筑外，繁华的街景，以及各种公共设施都会因剧情的需要出现在动漫场景中。

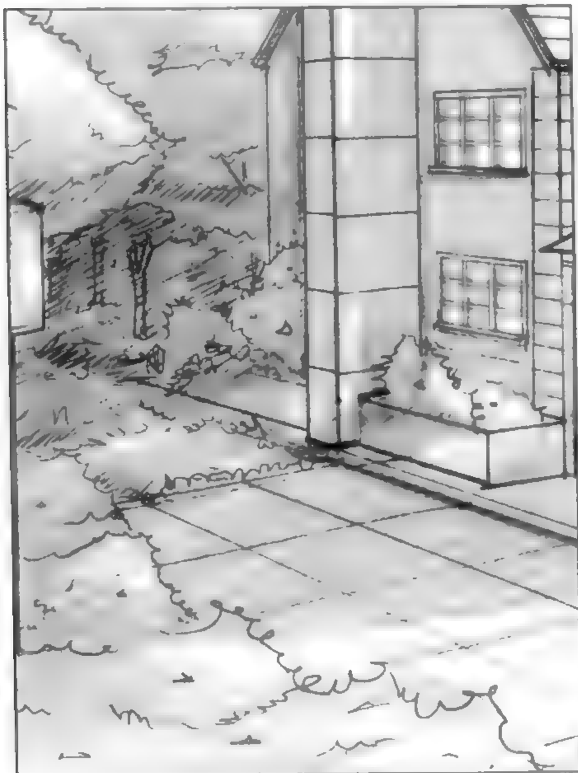



室外建筑（别墅）场景

绘制室外建筑场景时，除了按场景需求绘制出各式的建筑外，更要处理好建筑与周围环境之间的相互关系。

虽然植被可以掩饰建筑与空间表现上的不足，也能够丰富画面，但是对植物刻画的详细程度要按照画面的需求进行安排。

因为画面主体是中景的别墅，所以在绘制前景的植物时，我们只需要绘制出大致的轮廓即可（远景中的植物因为距离的关系也只需绘制出大致的轮廓）。

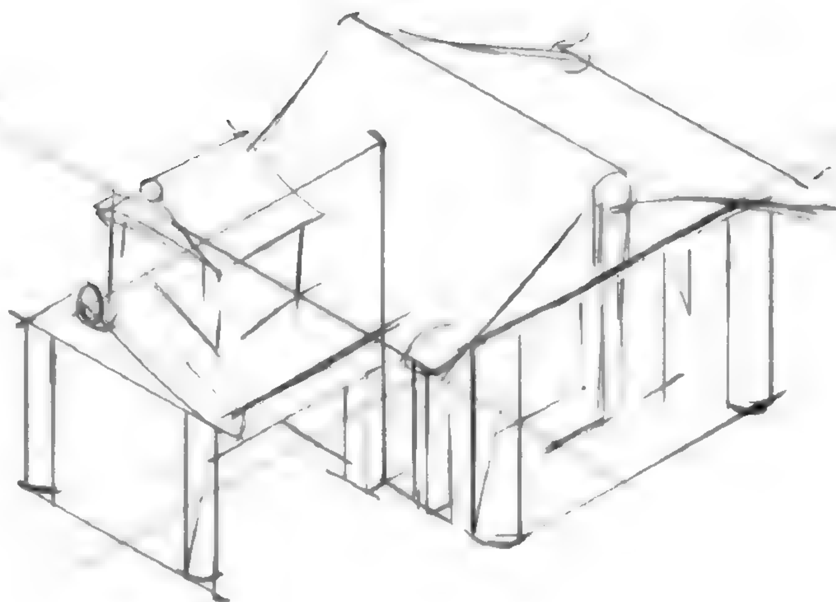




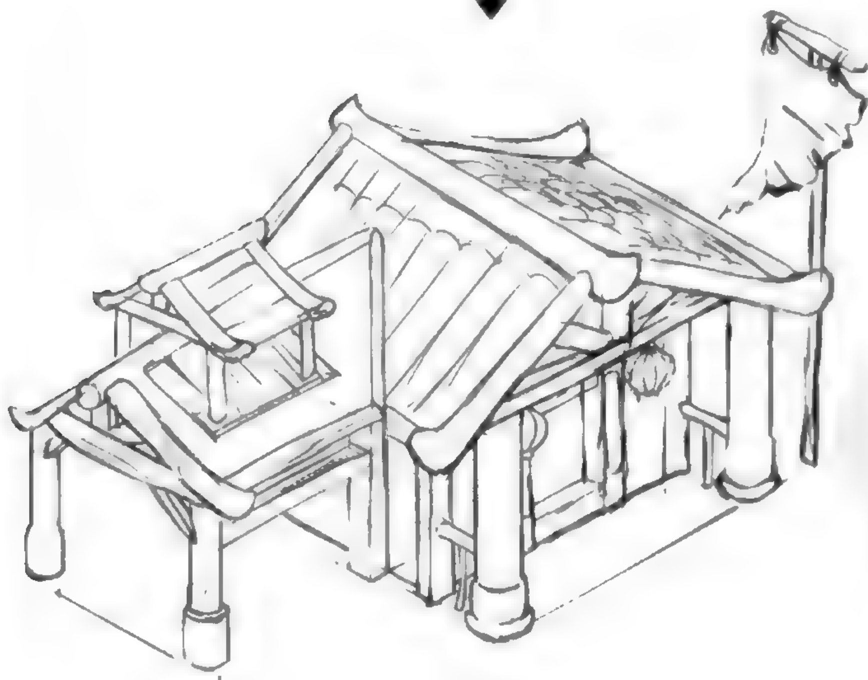
❶

在正确的透视关系下，大胆使用简单的直线条，大致勾勒出建筑的结构和样式。

起草稿图时不要过多地在意细节的描绘刻画，尽量减少凌乱线条的数量。

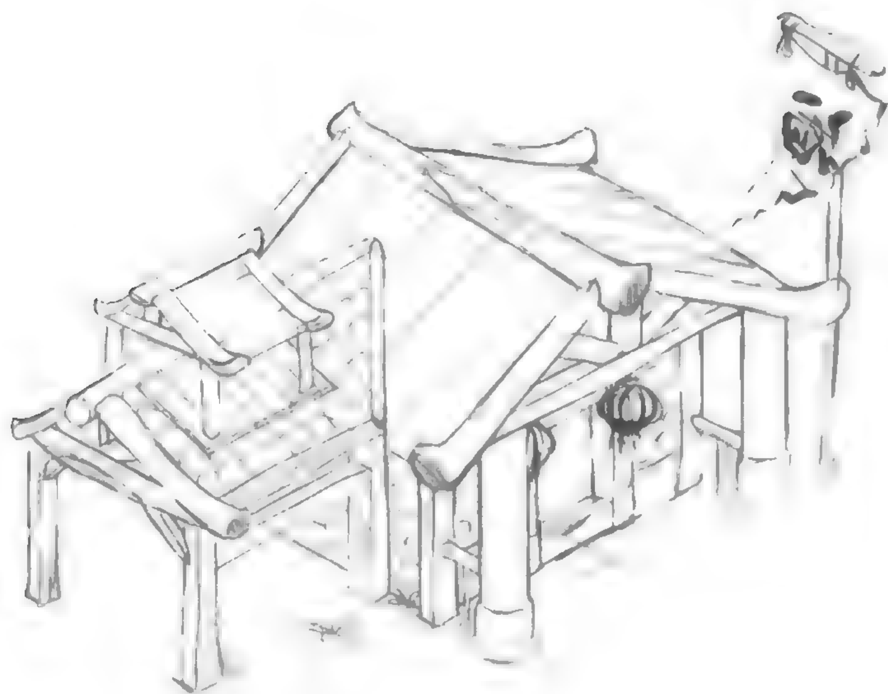




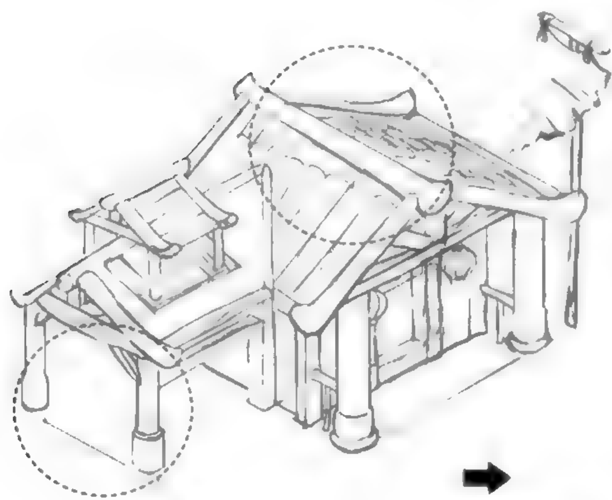


❷

在草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出建筑的轮廓，将建筑的结构、内容逐步清晰化（在描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除掉）。

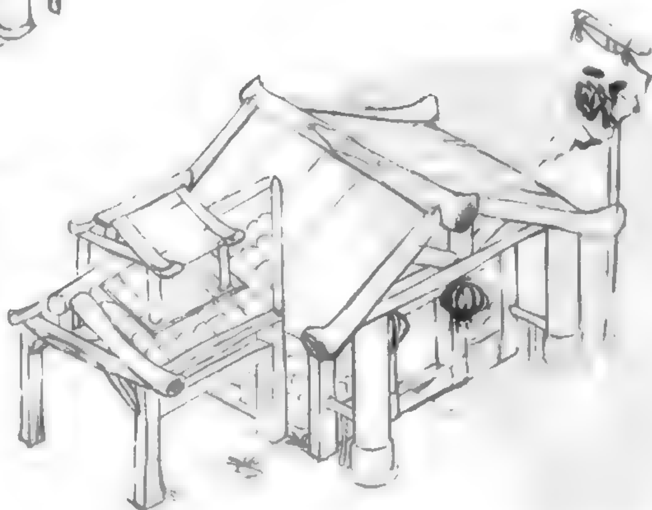


❸ 继续用细致的线条深入刻画建筑的细节，并整体对画面进行调整，完成建筑的绘制。



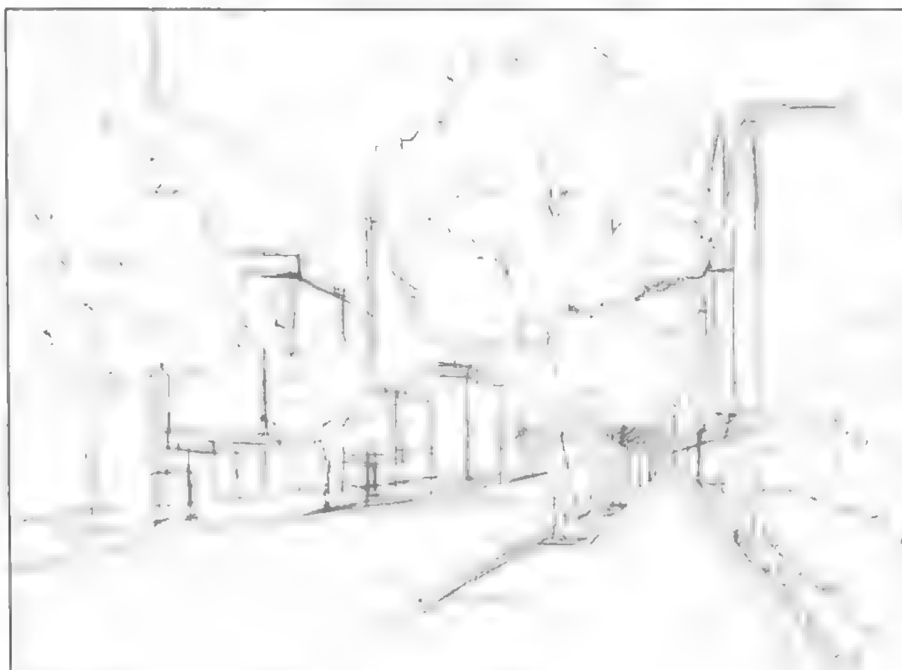
在确定了建筑的大体外形结构后，为了达到更好的画面效果可以适当更改、调整建筑的细节造型。





屋顶、小棚子等处的细节变化，使建筑看上去更加生动、自然。

场景实例——写实街景



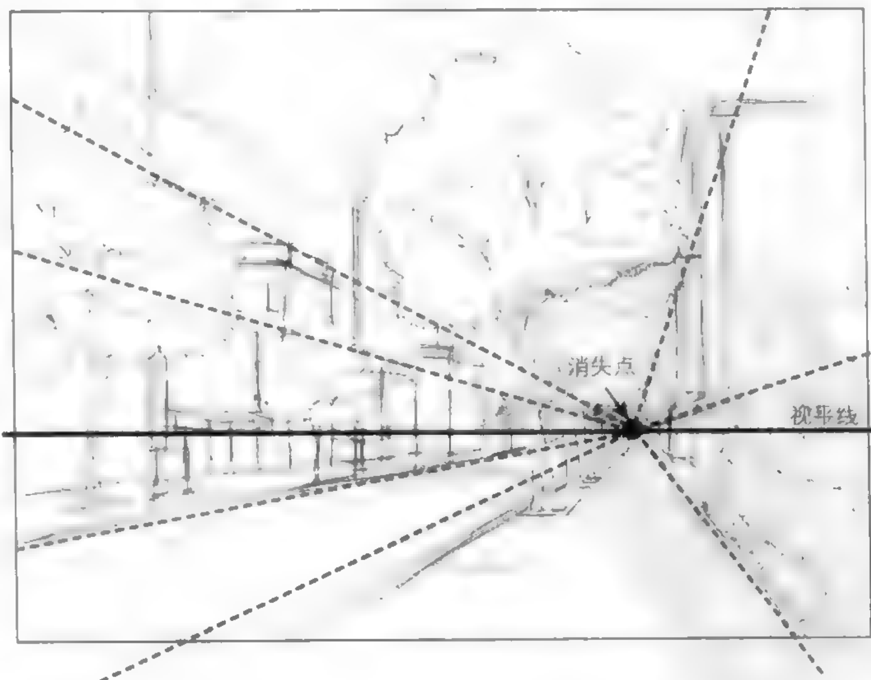
❶

大胆地使用简单的线条，粗略地勾勒出场景草稿图。

绘制草稿图时主要任务是明确场景的内容、把握好画面布局（构图）和物体的透视关系。

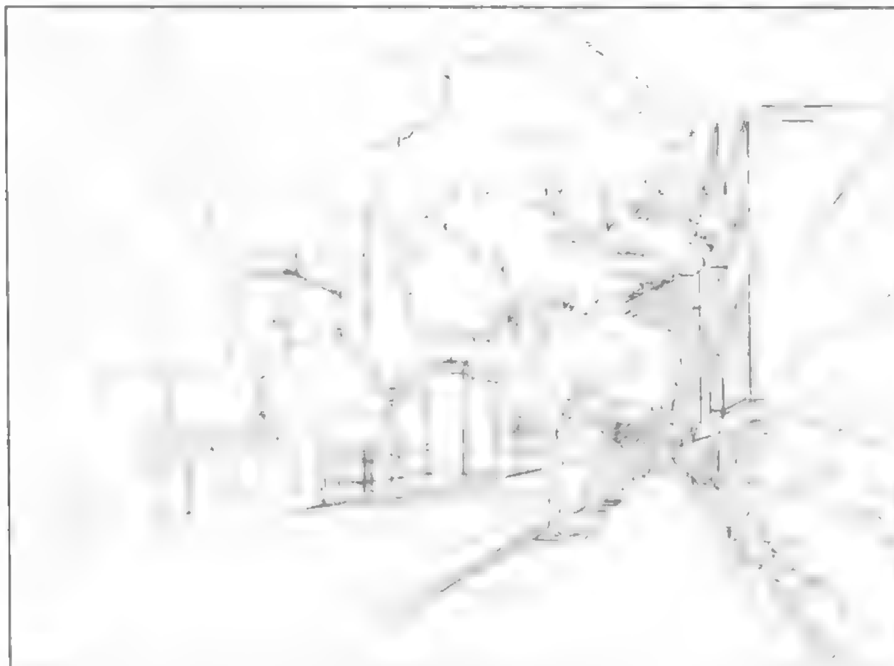
绘制时可以放松一些，不要太拘谨，不要过多在意细节的描绘刻画，尽量减少凌乱线条的数量，明确物体的体积感、大体形状和位置关系即可。

此场景采用一点透视（平行透视）的技法来描绘街景。



通过视平线和消失点的位置，可以确定画面的展示角度。

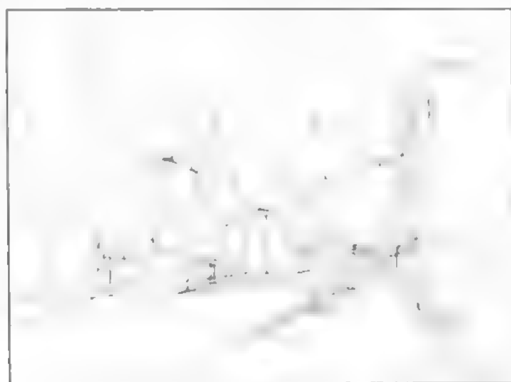
此场景的消失点在视平线偏右的位置上，所以左边的视角比较宽广。自然画面的重点就放在展示左边的街景上。



❷

在第1步基本草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出物体的轮廓，将场景的内容清晰化。

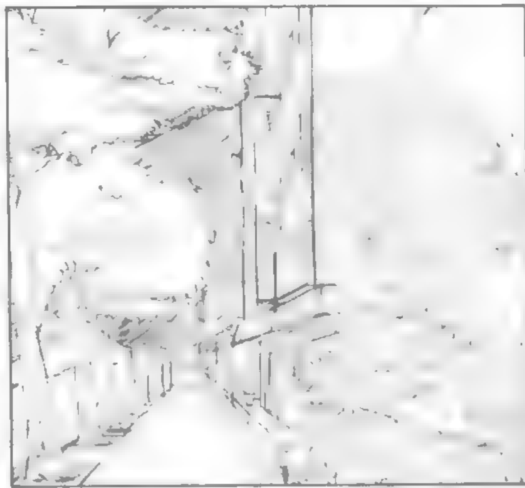
在描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除掉。



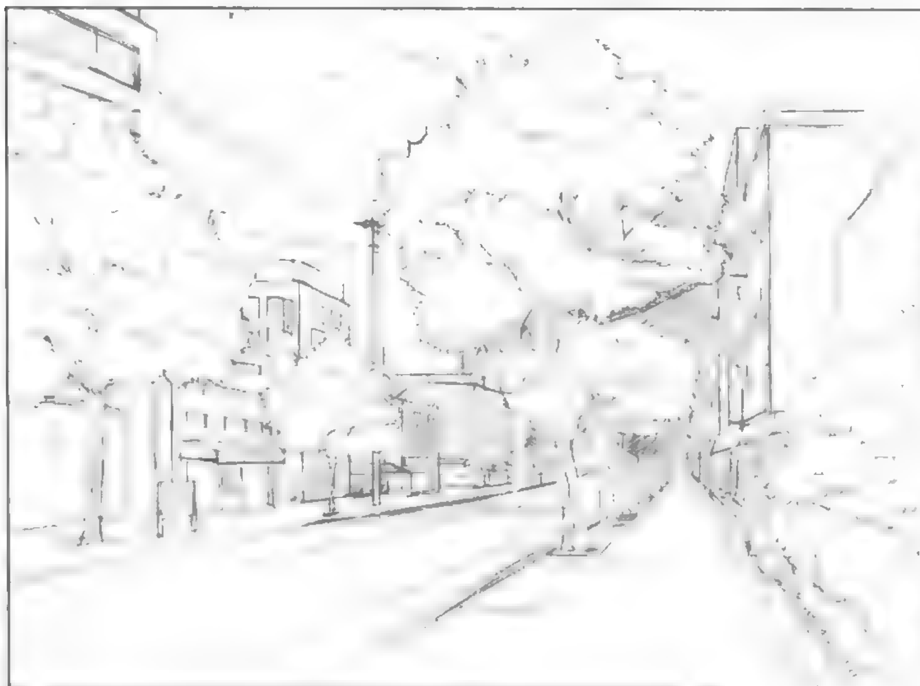
在街景中需要描绘的物体比较多，画面内容比较丰富，从哪一个地方开始深入，可以根据个人喜好和习惯而定，也可以本着“由前到后”、“由左至右”、“由右至左”或者是“由主物体开始”来进行绘制。







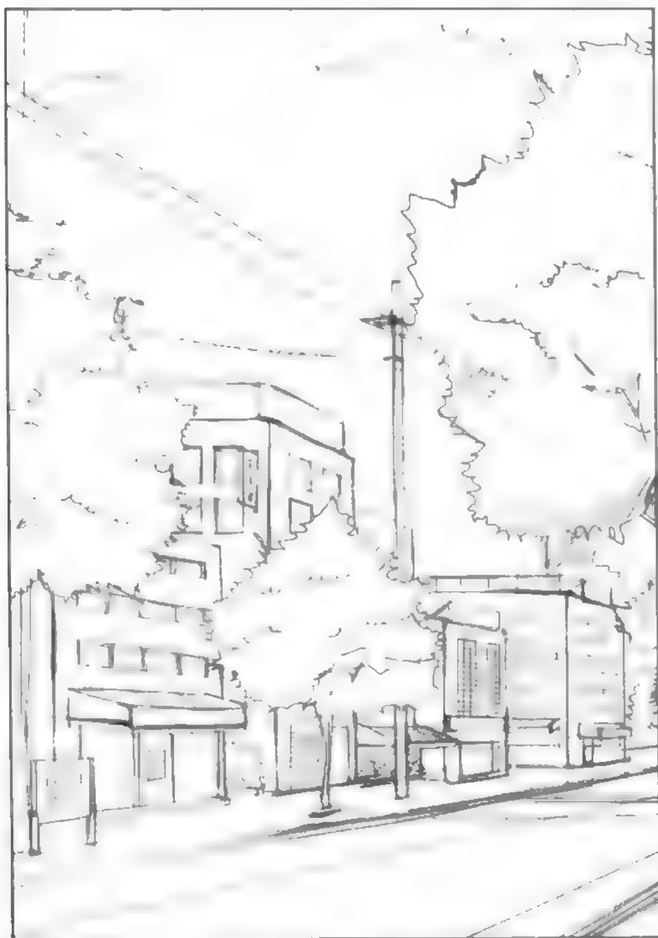
此街景是“由右至左”开始进行深入描绘的



3

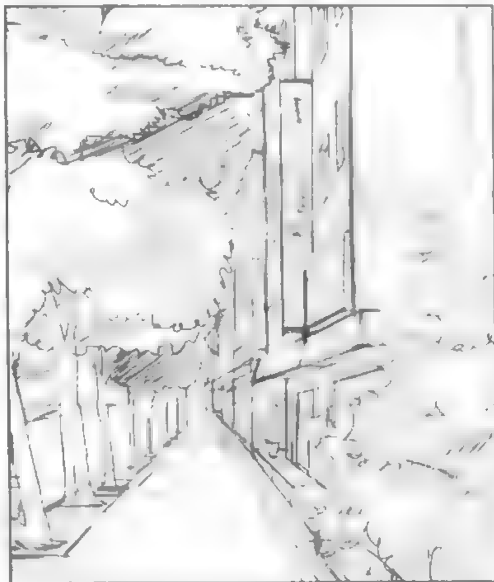
继续用细致的线条勾勒出物体的轮廓，深入刻画细节（建筑、植物等对象的位置、结构、外形要表达清楚），并对画面整体进行调整，完成街景线稿的绘制。

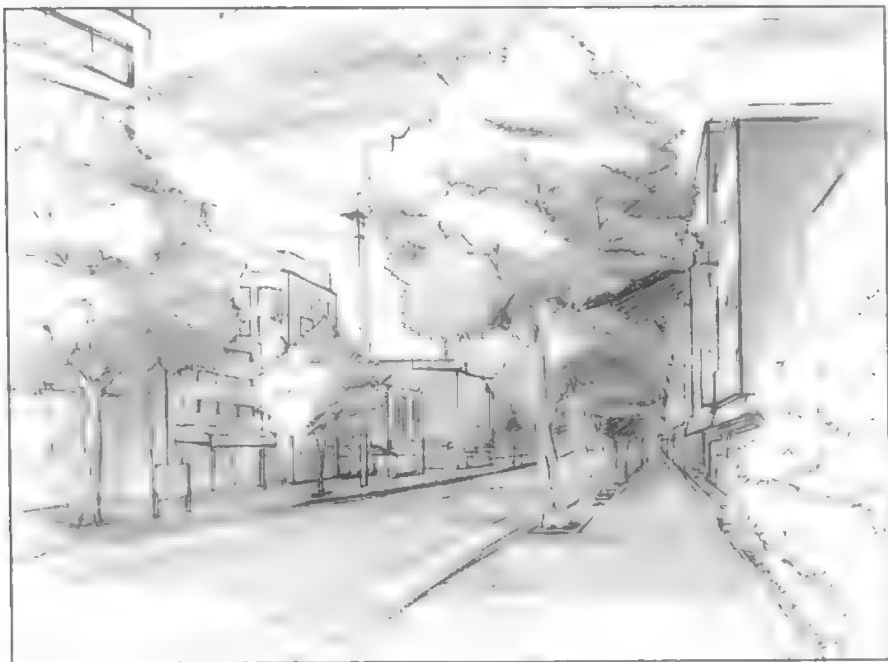
深入细节时同样要考虑到画面的透视关系。



深入绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化，画面要有节奏感。

由于绘制的内容较多，所以在进一步绘制时可以适当加入一些明暗关系，这样就不会产生物体间的视觉混乱。





❹

简单涂抹出画面大体的明暗关系（明确物体自身及物体之间的阴影位置）并用简单的线条排列出阴影，增强画面的层次感和立体感。

❺

在上一步的基础上，进一步深入刻画细节，完成街景的绘制。绘制时线条不要太拘谨，要灵活一些，要有适当的强弱对比，注意画面整体感。





场景实例——公共设施



❶

大胆使用简单的线条，粗略勾勒出场景草稿图。

绘制时可以放松一些，明确物体的体积感、人体形状和位置关系即可。



❷

在第1步基本线草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出物体的轮廓（在描绘的同时利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除掉），将场景的内容清晰化。

细致描绘时可以按自己的习惯安排绘制的先后顺序，此场景是从近景“信号灯”开始逐步进行描绘的。

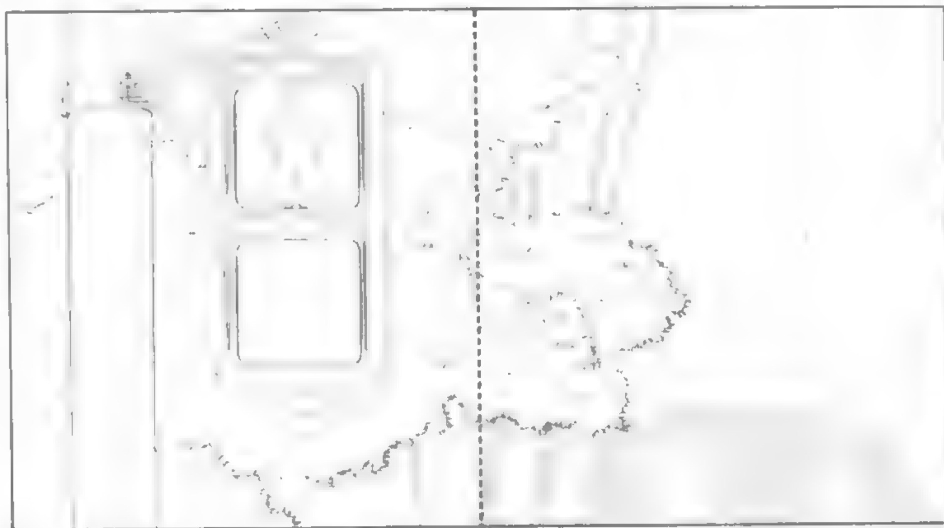


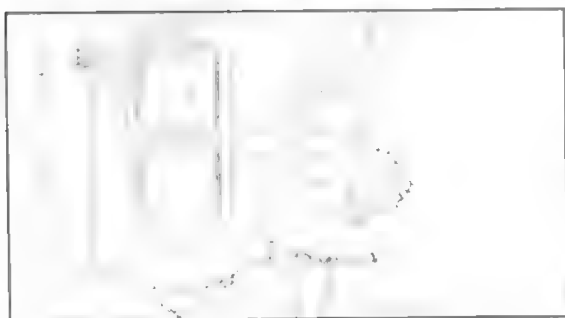
❸

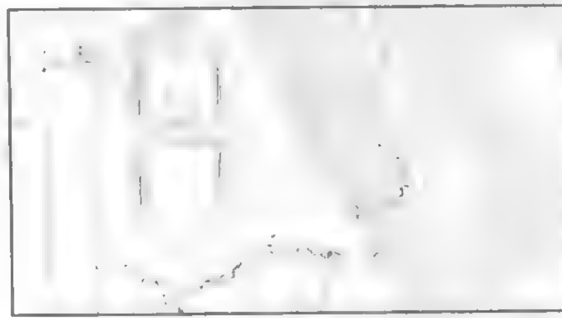
继续用细致的线条勾勒出物体的轮廓，深入刻画细节（信号灯、植物、云朵等对象的结构、外形要表达清楚），并对画面整体进行调整，完成场景线稿的绘制。



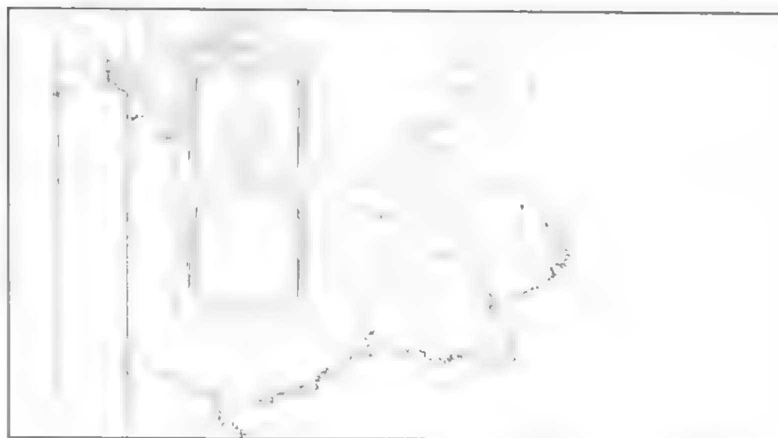
此场景展示的重点（“信号灯”）在画面的左侧。为了使画面达到视觉上的均衡，我们可以利用天空中漂浮的云朵来均衡画面。







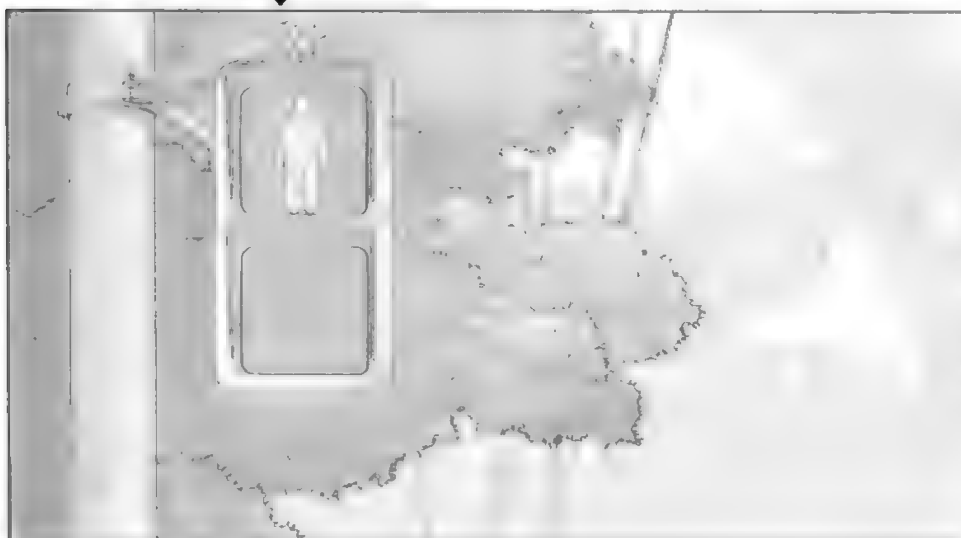
画面中植物的轮廓和云朵的轮廓是比较近似的，这样便弱化了画面的层次感。然而几条看似简单的“高压线”将植物和云朵很好地分割开来，它丰富了画面的内容，又很好地体现了画面的层次感。











❹ 简单地绘制出画面大体的明暗关系（明确物体自身及物体之间的阴影位置），点到为止，注意画面的层次关系。

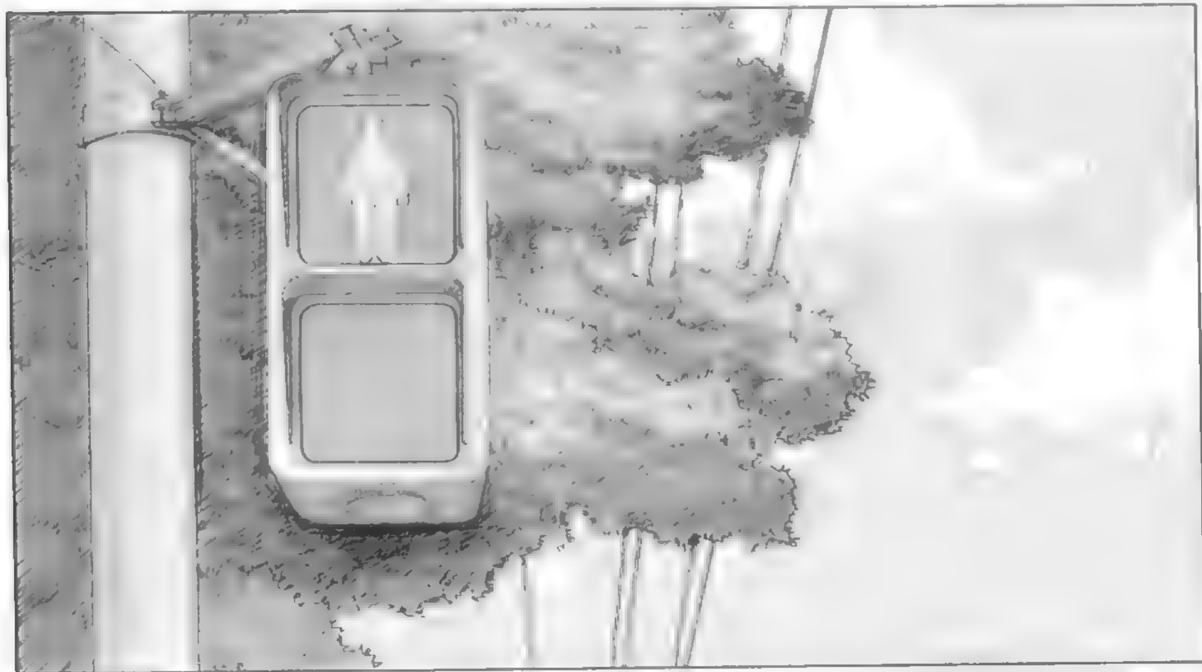


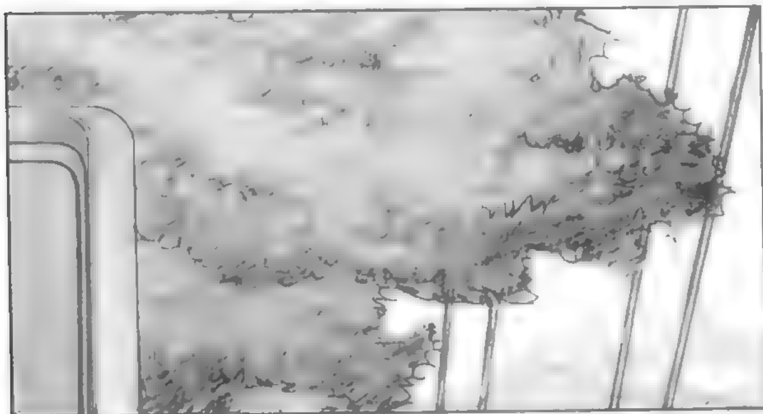
❺

在上一步的基础上，用变化的线条进一步深入刻画细节，增强画面的层次感和立体感。



绘制时要时刻注意画面的整体感，不要因为局部的小细节而忽略了画面整体的层次感和协调性（特别要处理好信号灯和植物之间的关系），防止局部的突兀感。

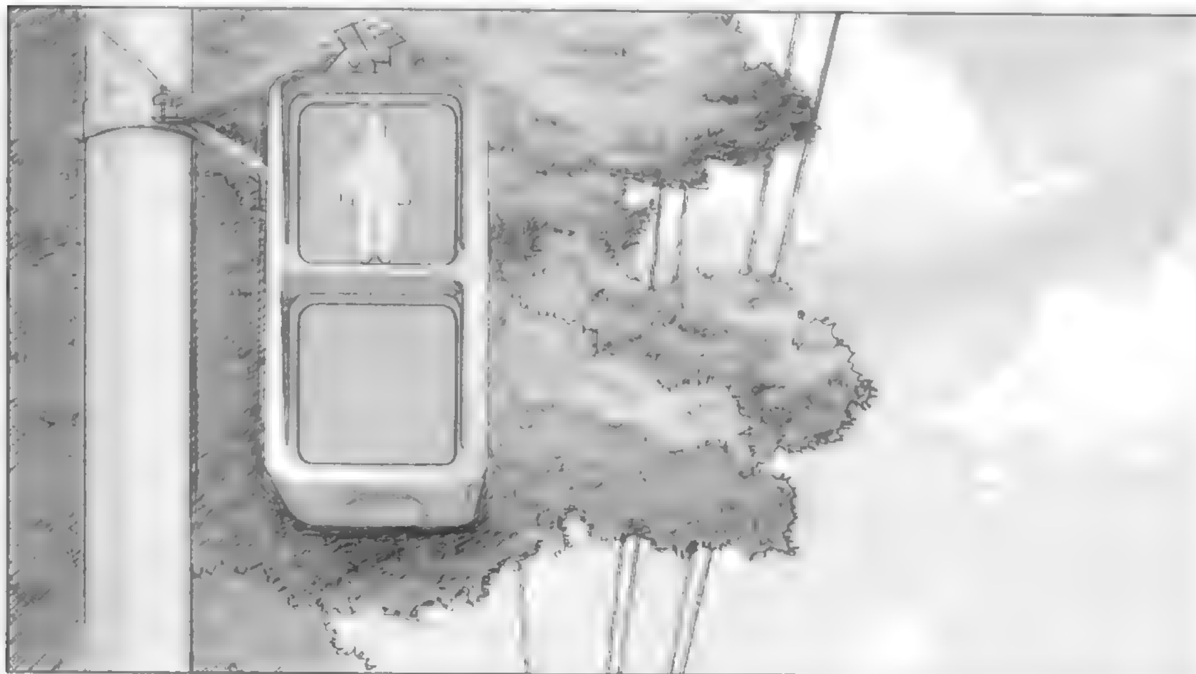


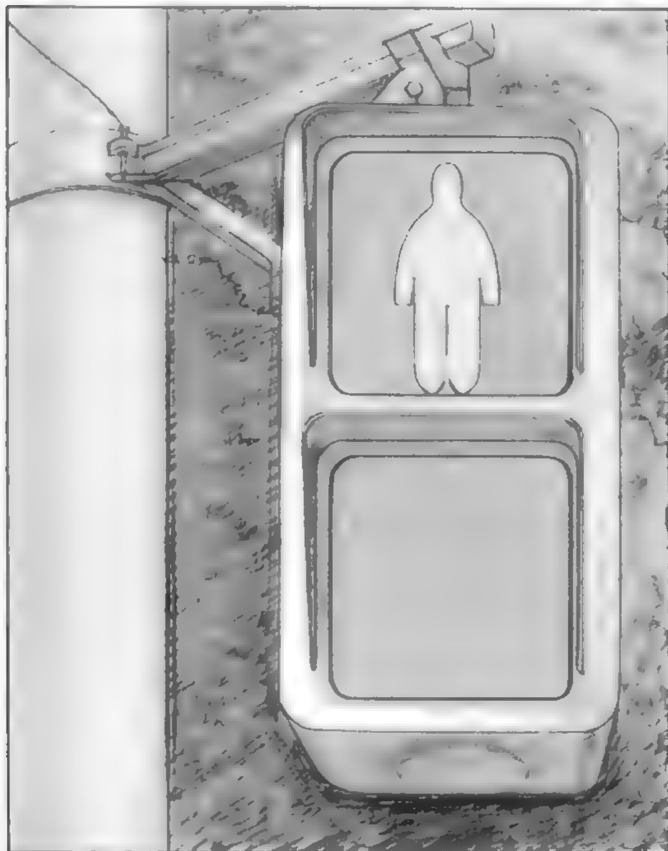


绘制植物时要有节奏感，线条要随意一些，要表现出植物生长的随意、自然性。

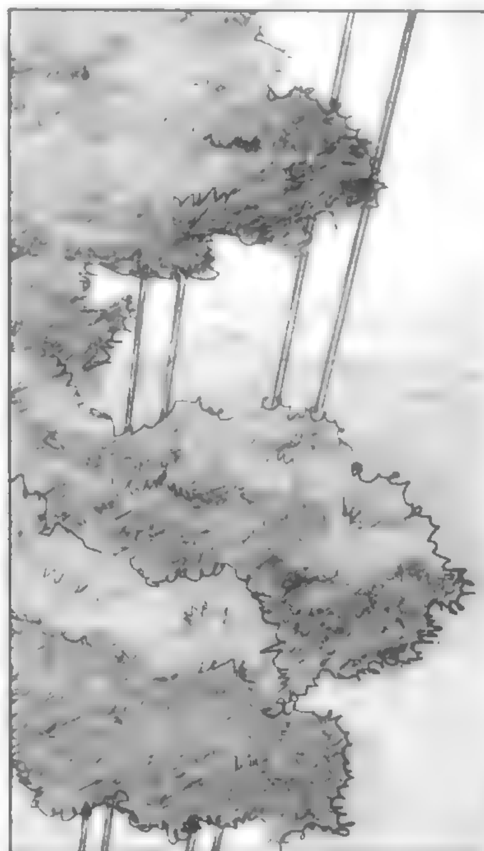
❻

在上一步对局部造型的深入刻画完成后，接下来要进一步描绘天空并对画面进行整体调整，完成场景的绘制。



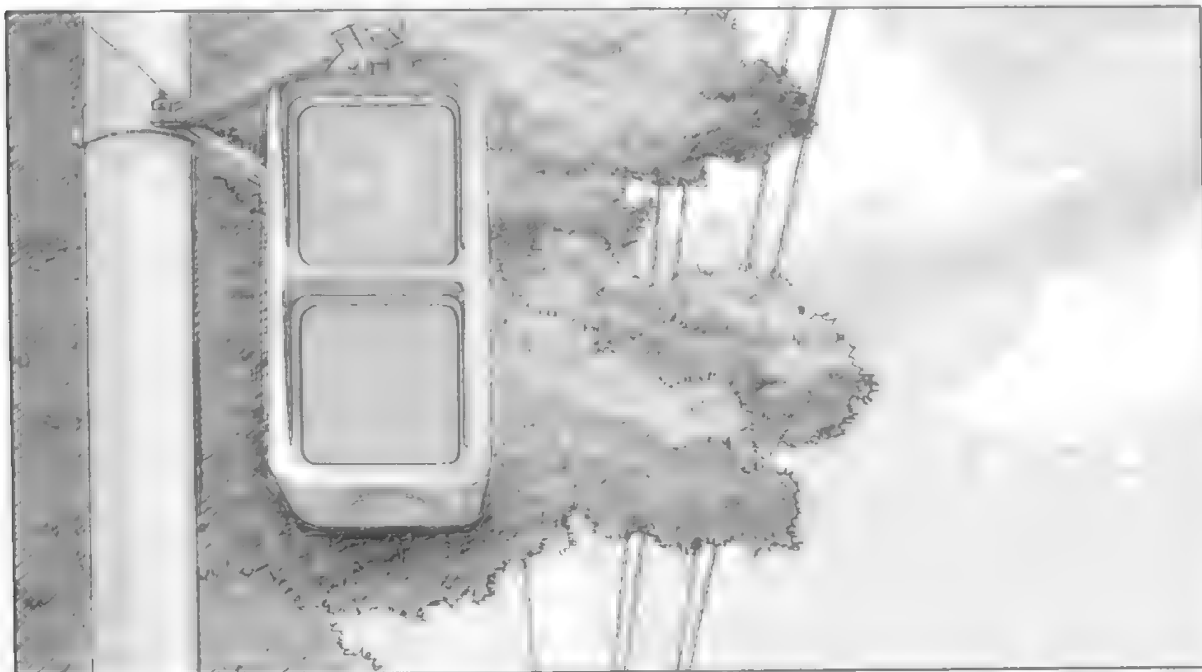


场景局部效果图1



场景局部效果图2

场景是影视创作中最重要场次和空间的造型元素，它主要服务于角色表演的空间场所。此幕“交通信号指示灯”特写场景，可以是一幕起到承上启下作用，起着过渡作用，所以绘制时可以按照剧情的发展需要绘制“信号灯”的内容（如下面两幅图所示）。

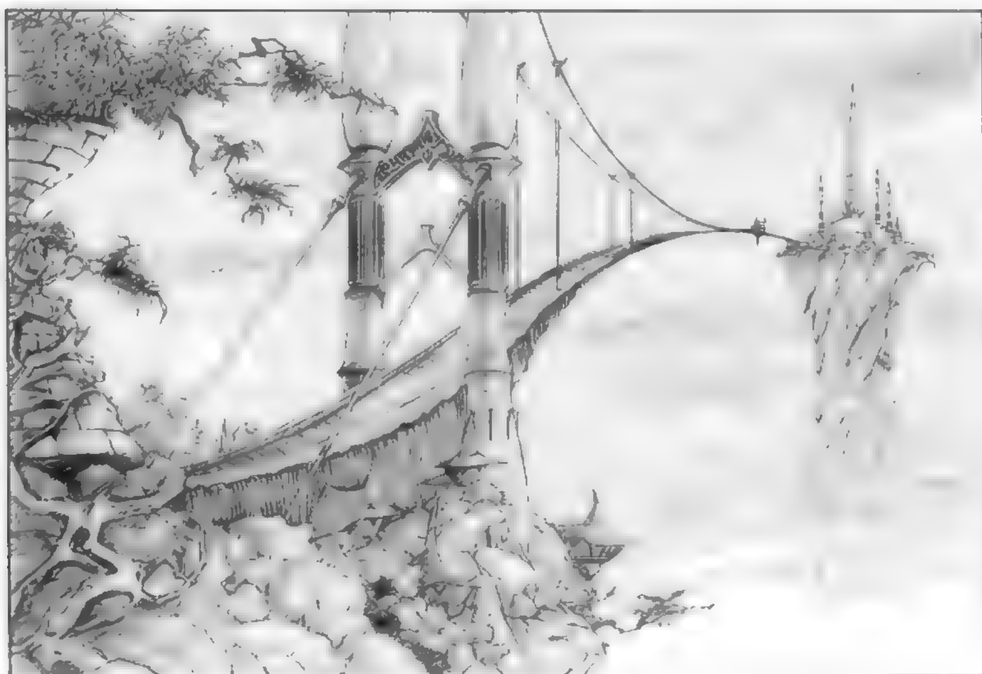








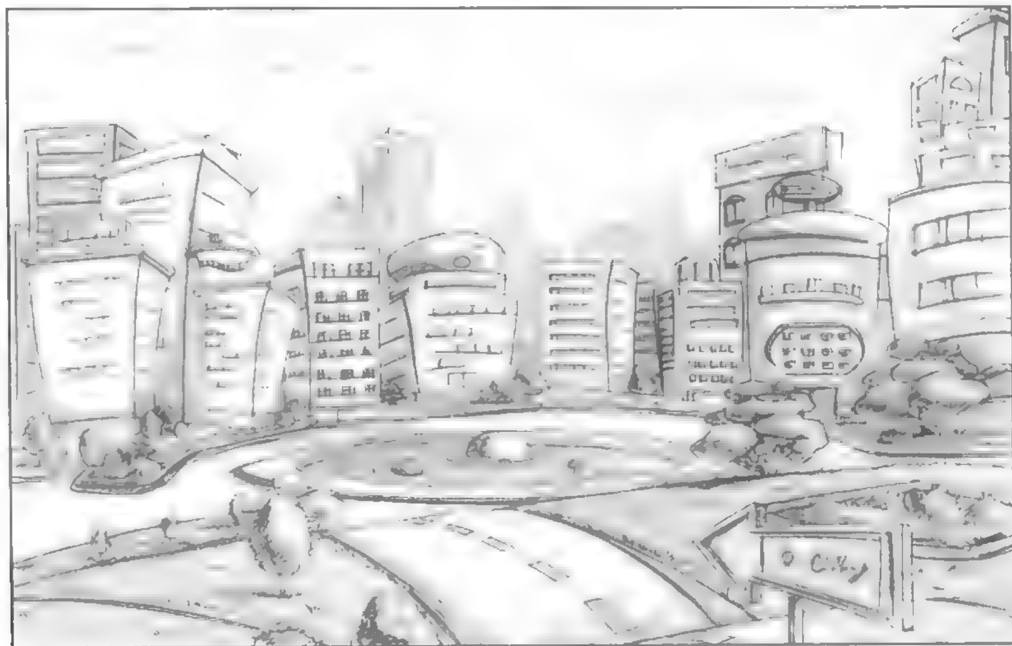
幻想建筑空间

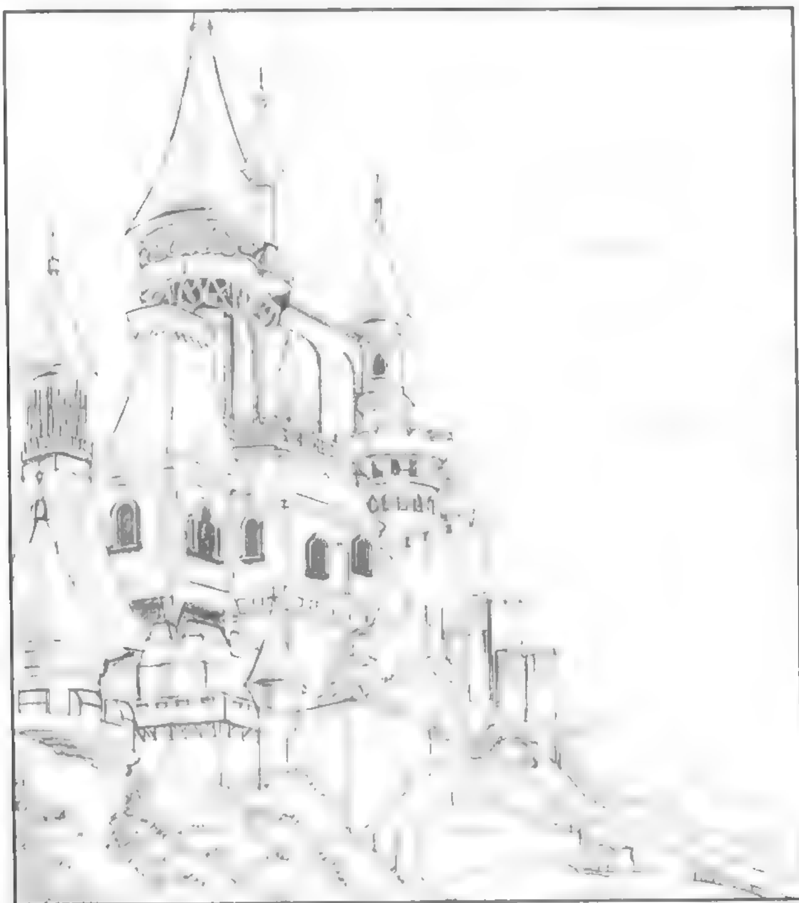


幻想建筑空间是虚拟的空间，这类场景设计自由度比较大，可以基于真实建筑空间进行变形与夸张，也可以背离真实的世界。

绘制非自然化的幻想建筑时，需要我们有丰富的想像力、创造力，以及思维能力。

右图所示场景中的建筑是将现实生活空间中的建筑幻想化、抽象化，使其看上去诙谐可爱。



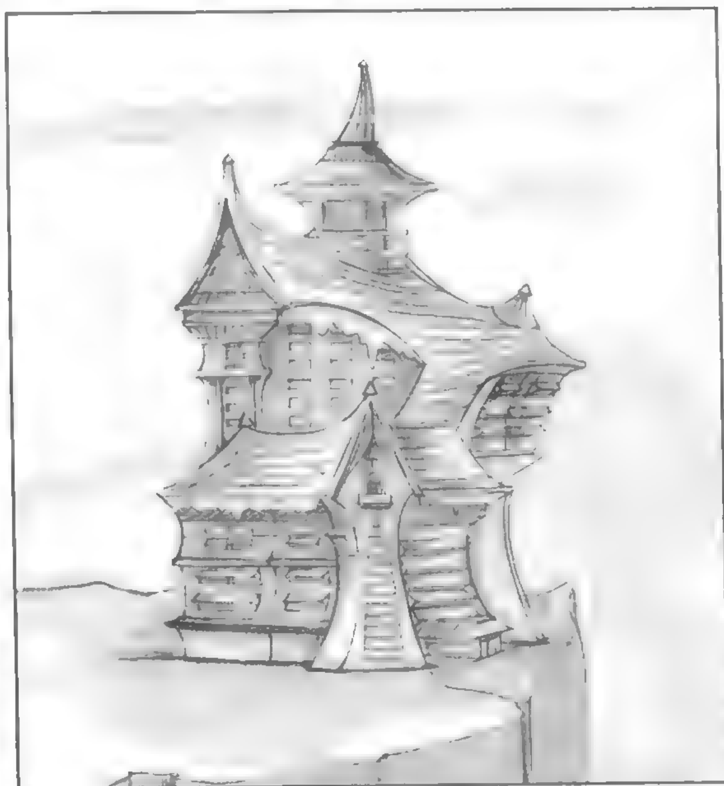


幻想建筑空间的场景要符合动漫中设定的社会空间和历史背景，所以在绘制此类场景时，通常要借鉴世界各地的建筑造型和建筑风格，在真实的建筑基础上进行夸张和想象，来创造建筑新的造型。

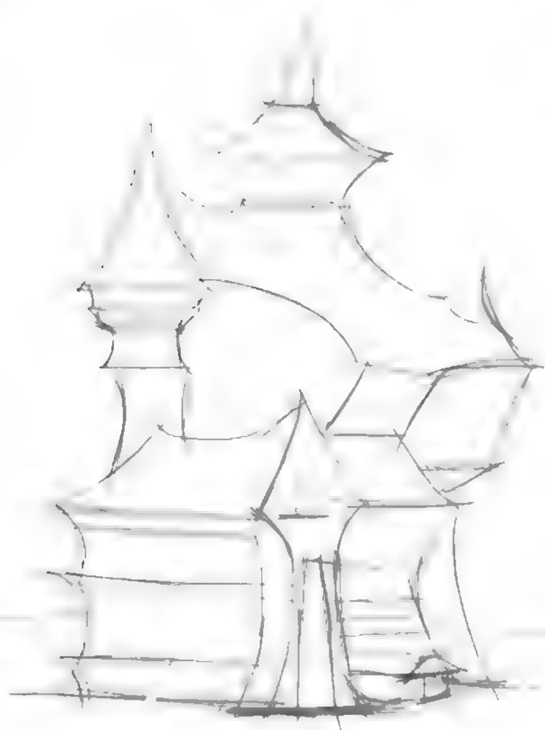
搜集素材，了解各地的建筑历史、建筑界与建筑风格，是非常重要的。

从右图幻想建筑的结构中可以看出，它参考了现实生活中现代建筑（别墅和楼房）的外形结构。





场景实例——幻想建筑



❶

使用简单、干练的线条，按照设计、构思大体勾勒出幻想建筑的结构和样式。

绘制线稿时要放松一点，不要因为细节而忽略整体的造型感。

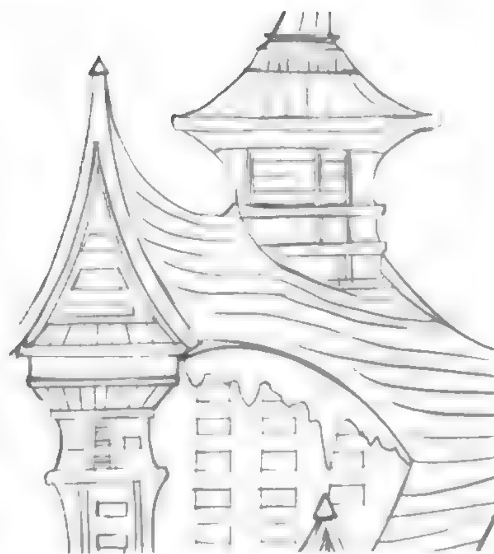




❷

在草稿图的基础上，用细致线条勾勒出幻想建筑的轮廓并利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除掉，将建筑的墙壁、窗户等内容逐步清晰化。





绘制建筑造型时不要因为结构的复杂、多变而忽略或省略细节处的描绘。



❸

简单地描绘出建筑大体的明暗关系，特别要注意窗户和房屋边缘遮挡、转折处的阴影位置（幻想建筑也不能忽略画面的层次关系和立体感的表现）。



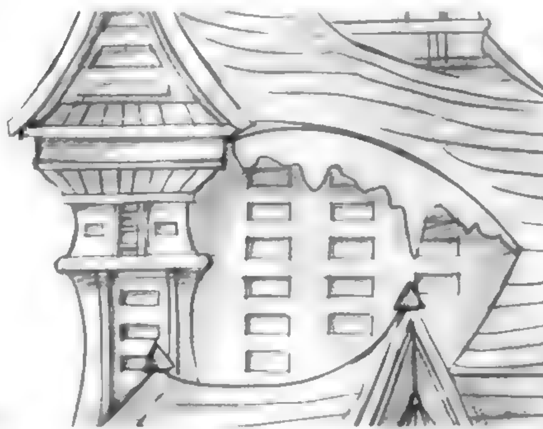
❹

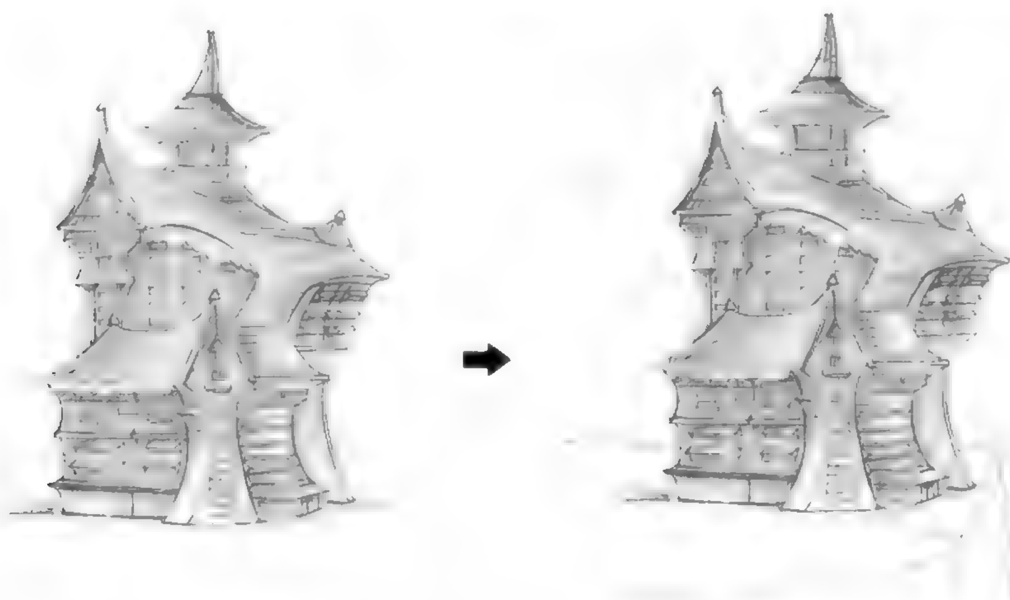
在上一步的基础上，进一步深入刻画建筑的细节并整体调整画面的效果，完成幻想建筑的绘制。



对局部进行细致刻画时，可以对房屋的转折处，以及有遮挡的地方进行重点描绘（注意线条的秩序）。





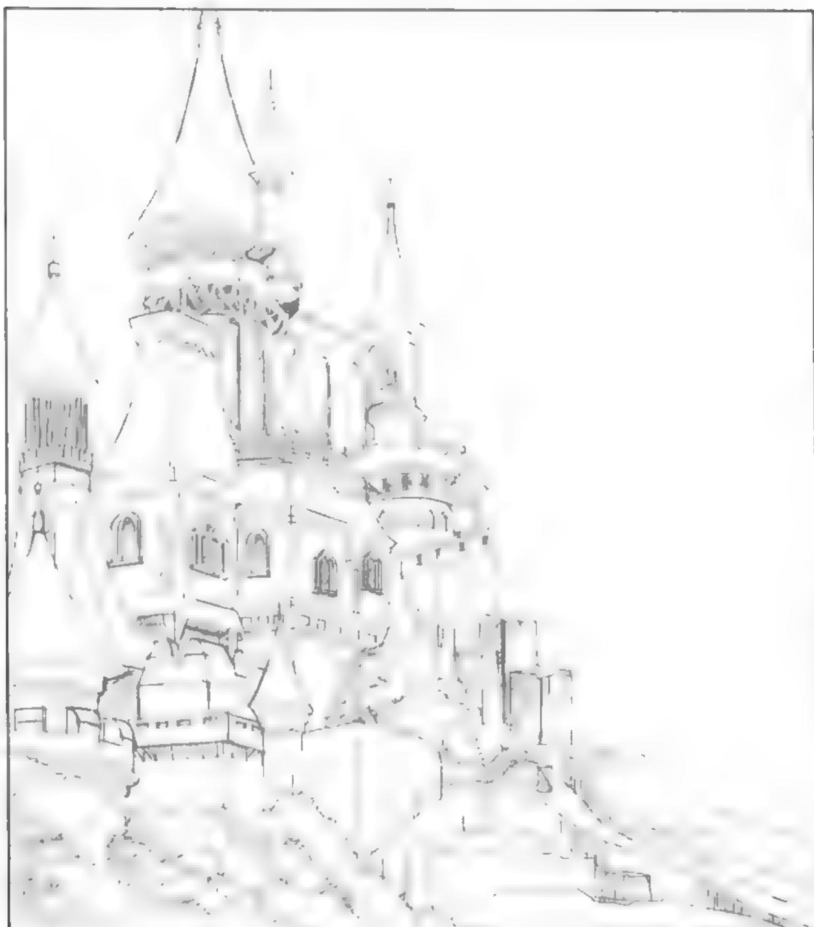




适当为幻想建筑添加一些背景，就构成了一幅幻想场景。

悠悠的浮云、危险的峭壁，以及怪异的建筑造型，使场景充满神秘和诡异的气氛。

场景实例——神秘城堡

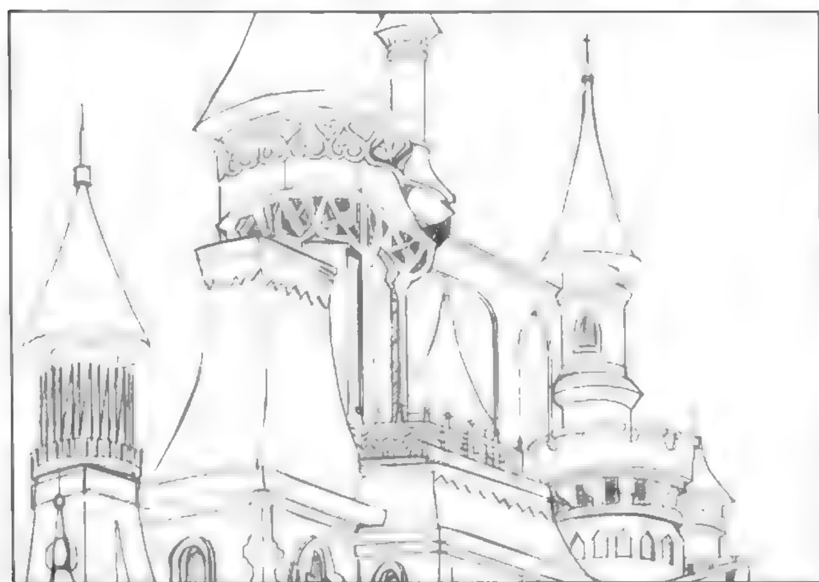


❶

按照构思、创意，用细致的线条将幻想中的城堡描绘出来。

虽然是幻想的建筑轮廓，但也要符合视觉规律，一般情况下还是要根据透视法则进行绘制。

幻想建筑场景其实是虚拟世界中的建筑，这类建筑的设计自由度比较大，没有固定的模式，可以基于真实世界进行变形与夸张，也可以背离真实的世界。



细节在建筑场景设计中是必不可少的，有时甚至起到画龙点睛的作用。

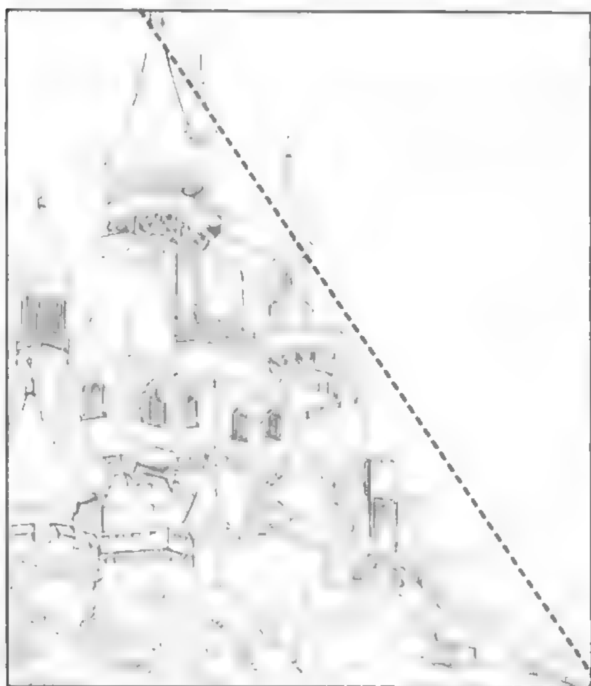
一些错综复杂、外形奇特的装饰结构，既丰富、美化了建筑的外貌，又增添了画面的趣味感和神秘感（左图为建筑的局部图）。

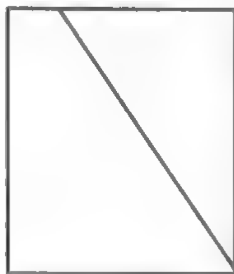
❷

完成城堡建筑造型的基本刻画后，下一步将天空描绘出来并对画面进行整体调整，保持画面的完整性。

城堡被漂浮的云雾包围，若隐若现。“简单安静”的天空和相对“错综复杂”的城堡形成鲜明的对比，一松一紧，一虚一实，无形中渲染出一股浓厚的神秘气息。



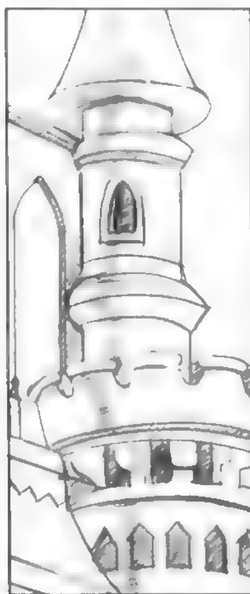


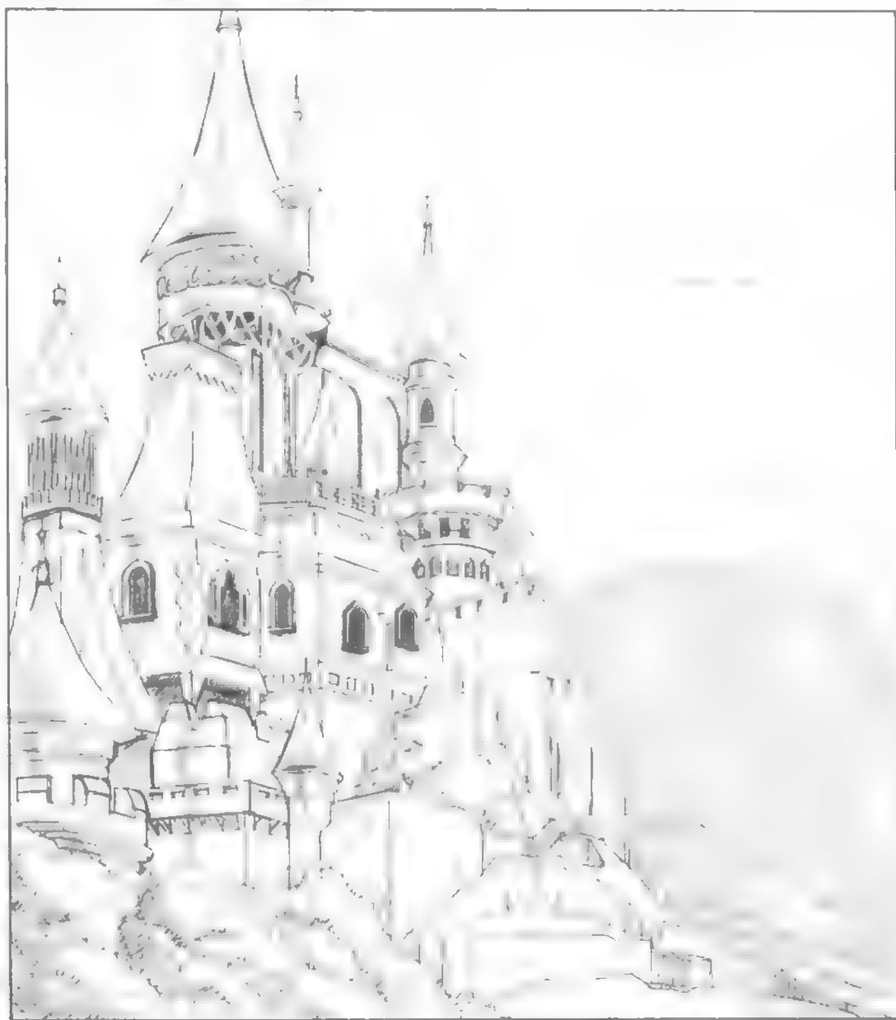


此场景采用了斜线构图法，此构图法使场景从右下角至画面左上方出现了一条无形的视觉指引线，既指明了建筑的位置方向，又很好地概括了城堡的轮廓形状。

❸

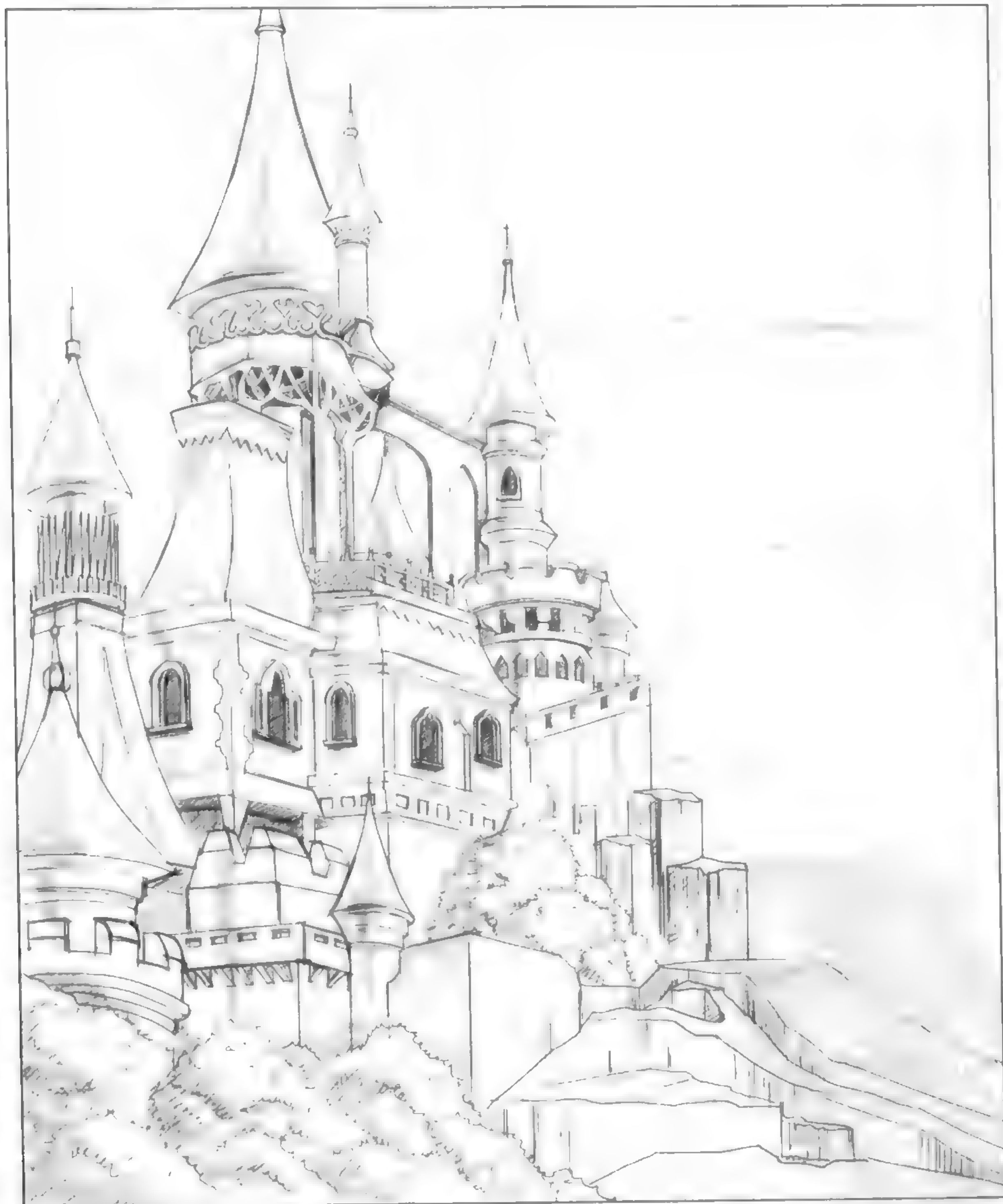
为了增强画面的独特性和趣味性，使用简单有序的线条装饰一下城堡外墙壁（仔细观察右图和下方的局部图不难发现，装饰的线条有一定的规律性），完成场景的绘制。





建筑空间的场景为了符合动漫中设定的社会空间和历史背景，通常要借鉴世界各地的建筑造型和建筑风格，在真实的建筑基础上进行夸张和想像，来创造建筑造型。

此场景中的建筑就参考了西方建筑中的造型风格。





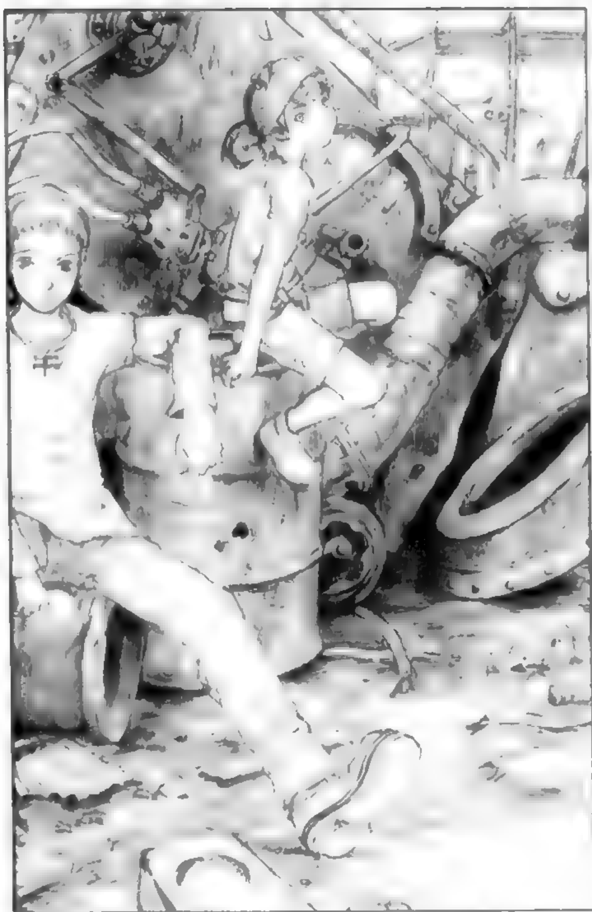
第六章　人物在场景中的表现

在动漫中，人物与场景往往是一起出现的。场景对于烘托人物的性格与当时的心里起着至关重要的作用。

如何合理地搭配人物与场景，如何通过场景说话，这就是本章要着重讲解的内容。

人物与背景的关系

背景服务于角色，在绘制场景时要有意识地突出人物角色所处位置的景物，这样不但符合了场景的空间表现，又可以使角色的位置更加显眼。



该场景引自安倍吉俊画集《垓层宫》

上图所示的场景中加强了对背景的描绘，反而使人物变得更加突出，在观看此场景时，人们的视线反而放在两个人物身上。



右图所示的场景中，海岸、沙滩、远山、天空飘浮的云朵，配合角色的姿态，将角色漫步海滩的场景表现得淋漓尽致。



虽然背景是为角色服务的，但是没有背景，光有人物的画面是不完整的场景。背景可以辅助角色信息的表达。

两位少女在动态上形成了“一正一侧”的对比，同时在画面上形成了“一高一矮”的距离感。这种组合再加上飘落、散乱的枫叶图案背景，使画面整体看起来更具有变化，内容更加丰富，同时也使空间感得到加强。

虽然背景有时候是立足于人物建立的，但是人物与背景却是相互依附，缺一不可的。

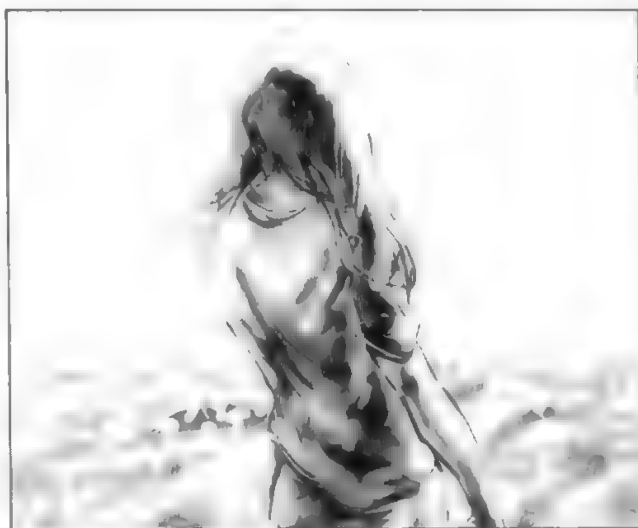
右图所示的场景中，小男孩面带悲伤的表情看着枯萎的植物，人物与背景相辅相成，渲染出画面悲伤、哀愁的氛围。







人物的动态可以渲染画面的气氛。例如：人物的背影会自然产生一种“孤独感”，这种孤独感可以很好地烘托出场景的气氛，一般情况下，人物孤单的背影常出现在压抑、低沉等消极氛围的场景中。





这幕场景的主题是想表现一个眺望远方的少女的背影，通过环境、动态的光线，以及风表现人物的心情。在场景中少女试图找寻内心的光明与勇气，找寻与这沉寂灰暗的现实对抗的激情和力量。



低沉压抑的浮云、孤单的背影，枯萎的树木……它们之间相互呼应，将一幕“孤独”主题的场景展现得淋漓尽致。



人物在场景中的透视关系

在需要表现一幅带有人物和详细场景的画面时，不但要正确处理建筑的透视关系，更要注重处理画面中人物的透视关系。

当角色处在不同远近的空间中时，所占画面中的大小也是依据透视的“近大远小”这一特征进行绘制的。

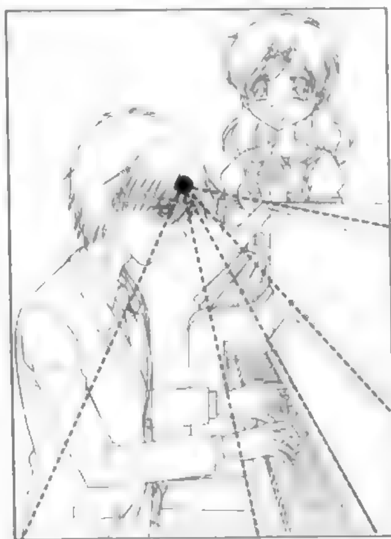








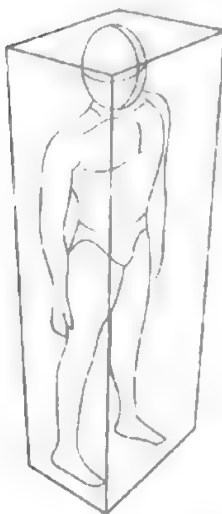
人物和背景在表现透视感的时候，是相互依托的。人物的位置关系往往决定了场景的透视关系。



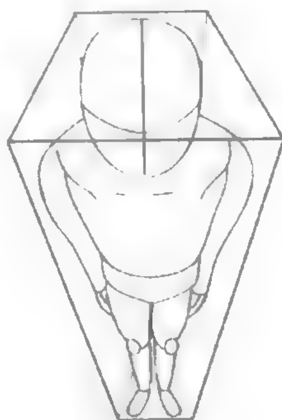
此场景中两个人物前后的位置关系，表现出场景的视角，绘制此场景时要使用一点透视的法则。

人体有着极其复杂的构造，要塑造好一个人物造型，就必须对人体透视变化规律有所了解。

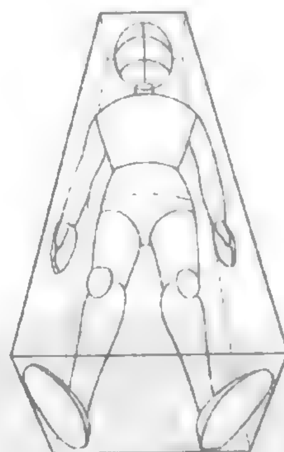
在实际的绘制中，我们还应该依据所要表现的情节、情绪、故事等各种因素进行合理的安排，这需要在不断的绘制和欣赏中借鉴方法，汲取灵感。



在斜上方的角度往下看最有纵深感。从这个角度看，头比较大且看不到脖子，隆起的肩膀与脚平行，越往下身体部位看起来越小，给人一种腿短身子长的感觉。



从正上方的角度向下看，就需要考虑到整体的透视关系。其中头部最大，其次是肩膀也较大，接下来到脚尖处越来越小，和脚相比手略长略大。



人物平躺时，从仰视角度上看，离视线最远的人体部位当然是头了，所以在这个角度看，头比较小，腿比上身略长、略粗些，脚看起来最大。从整体上看，越往上人体部位越小，给人一种腿长身子短的感觉。



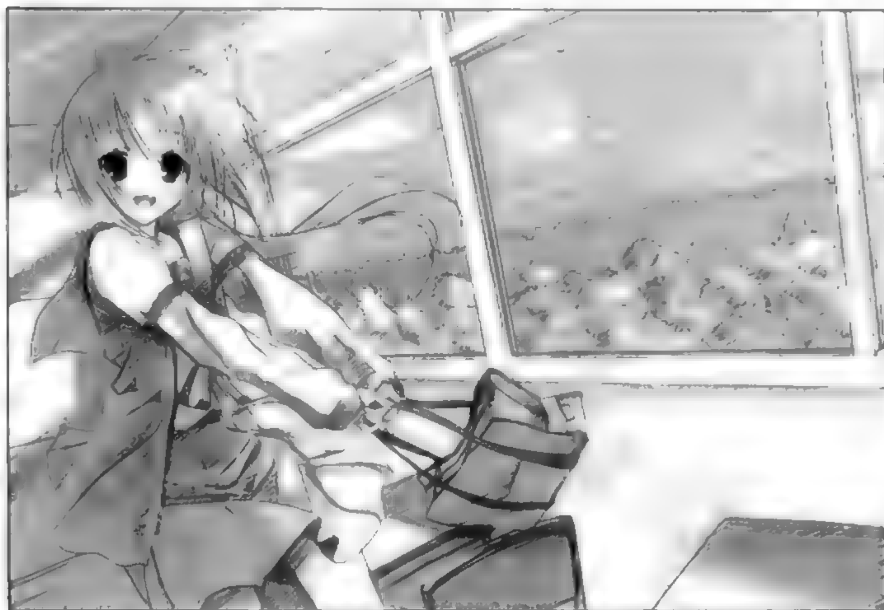
人物情感的表达

表情是人类表现内心世界的媒介，角色的魅力不只有一张可爱、美丽或平凡的面孔，更多的时候取决于精彩而丰富的表情。面部表情可以直接表现出人物丰富的情感。

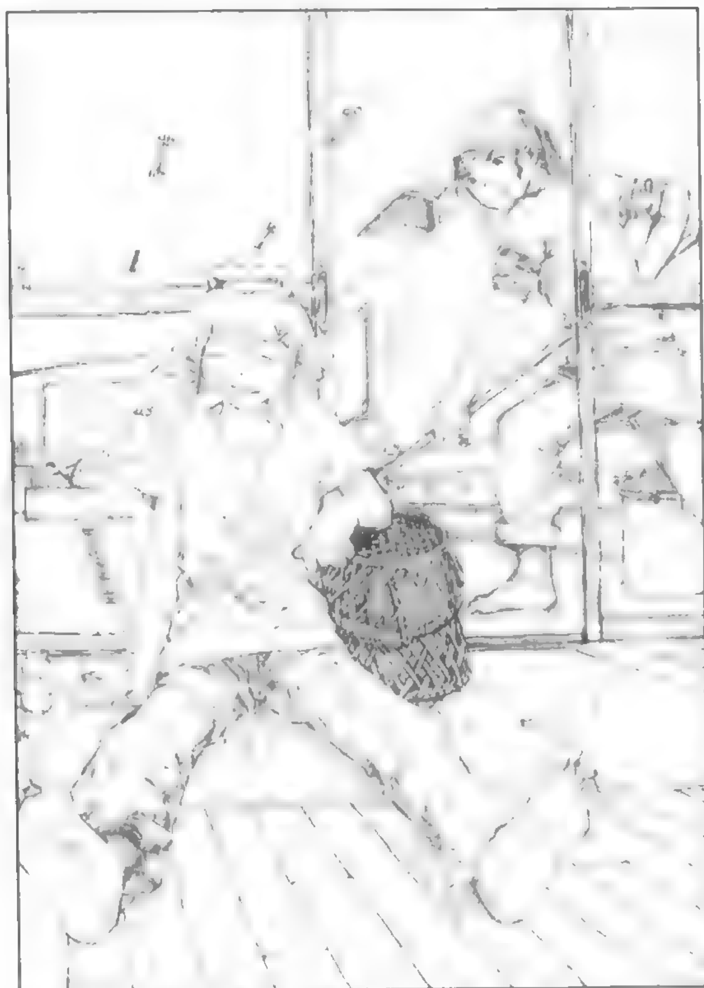




场景中少女大笑的表情，直接表达出人物开心、喜悦的心情。一个开心的表情就能够让整个场景充满快乐、高兴的气氛。



在表达人物的某种情绪时，除了利用丰富的面部表情外，可以适当配合恰当的发型、动态，使情绪表达更加生动、饱满。

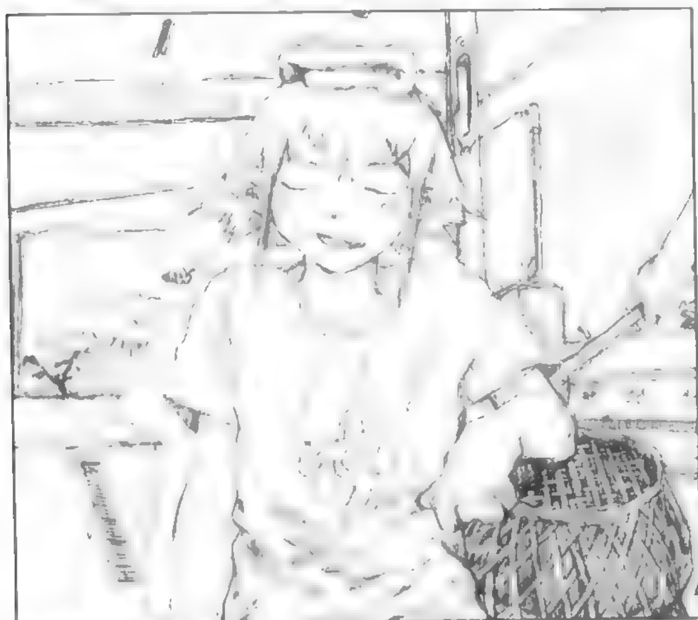


该场景引自安倍吉俊画集《垓层宫》

人物的性格特点和气质会透过动作表达出来，而人在运动时表现出来的力量感和节奏感都有强烈的感染力。不同的人物由于性格和脾气的不同，其动作、姿态表现也就不一样。



场景局部效果图1



场景局部效果图2

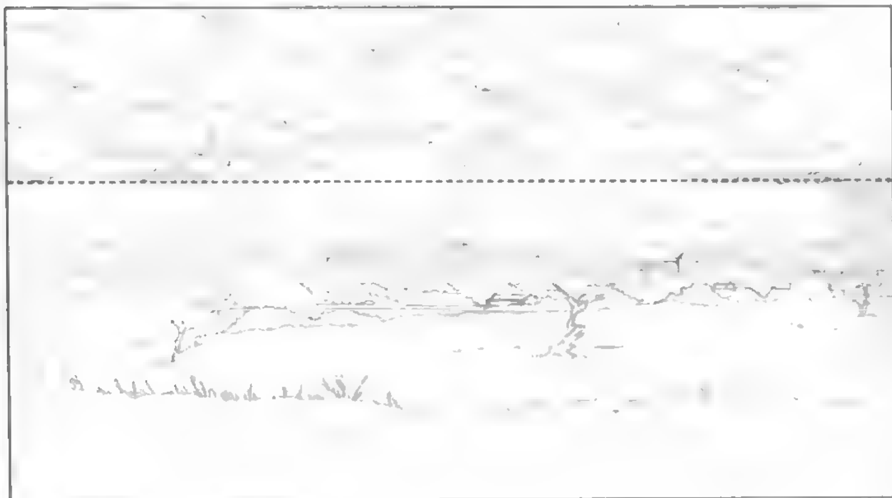
不要因为背景可以辅助传达人物的情感，就忽略对人物的刻画。生动的面部表情、灵活丰富的人物动态，可以活跃画面气氛，将纸上的场景变“活”。

场景实例——孤独世界

❶

用细线条将场景的内容认真详细地描绘出来。绘制线稿图时不要忽略对细节处的刻画，密集的浮云、稀疏的枯木、遥远处茂盛的树木……都要使用不同质感的线条勾勒清楚。







此场景采用水平构图法，画面的内容以水平分布为主，低沉的浮云水平密集分布，烘托出场景孤独、压抑的氛围。

❷

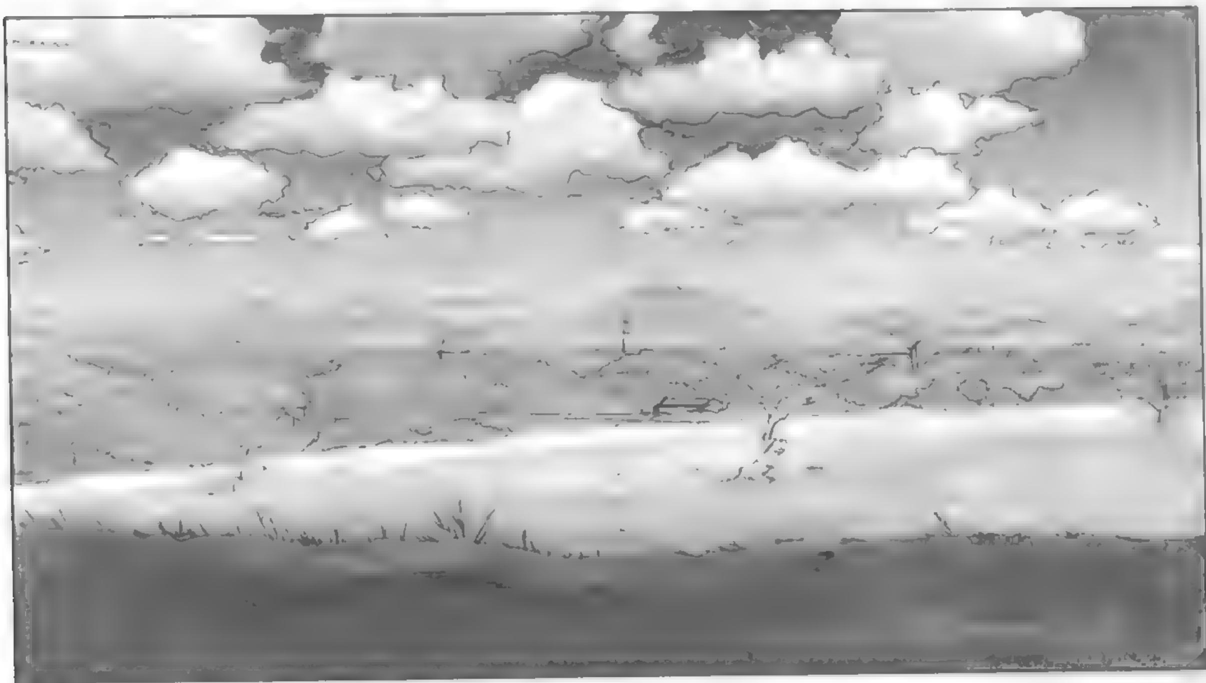
由于场景天空中密集的浮云很容易造成视觉上的错乱感，所以在绘制线稿后可以先在天空中适当加入一些明暗关系，这样就不会使画面（浮云）产生混乱感。





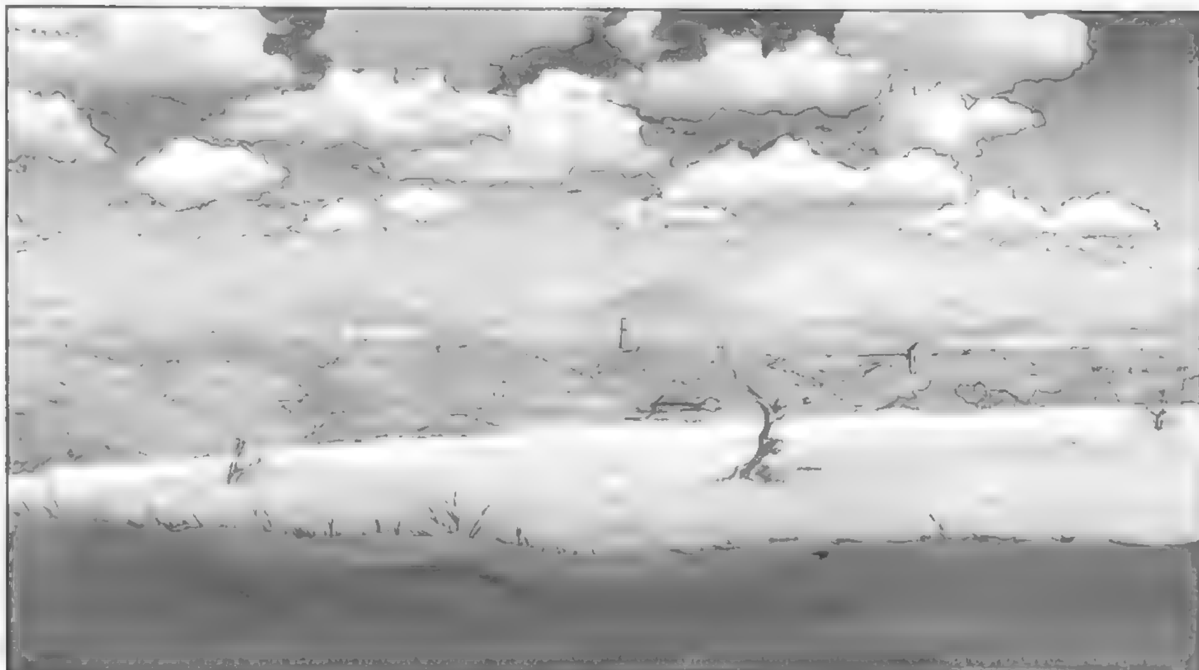
❸

按照构思，简单描绘出画面大体的明暗关系，确定画面的大体色调，注意画面的层次感。



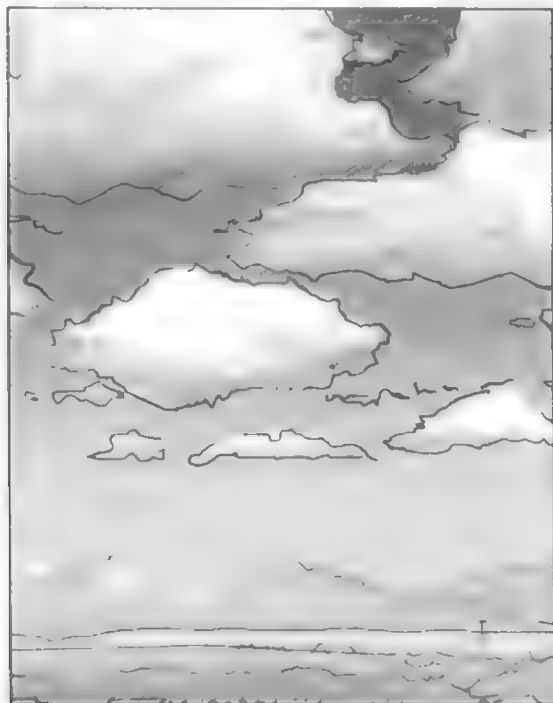
4

在上一步的基础上，用变化的线条进一步深入刻画细节（特别注意对云和枯木的刻画），增强画面的层次感和立体感。

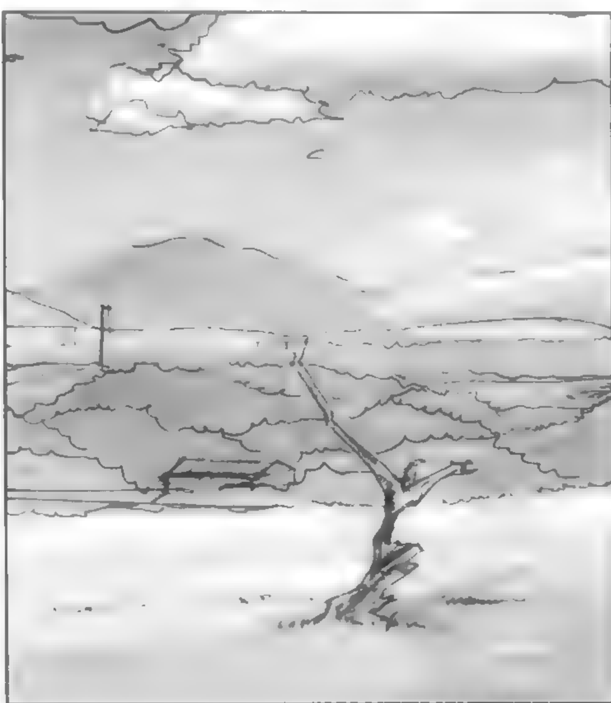


绘制浮云时可以将云朵的轮廓边缘清晰化，使其与天空分割开来，营造低沉的压抑感。

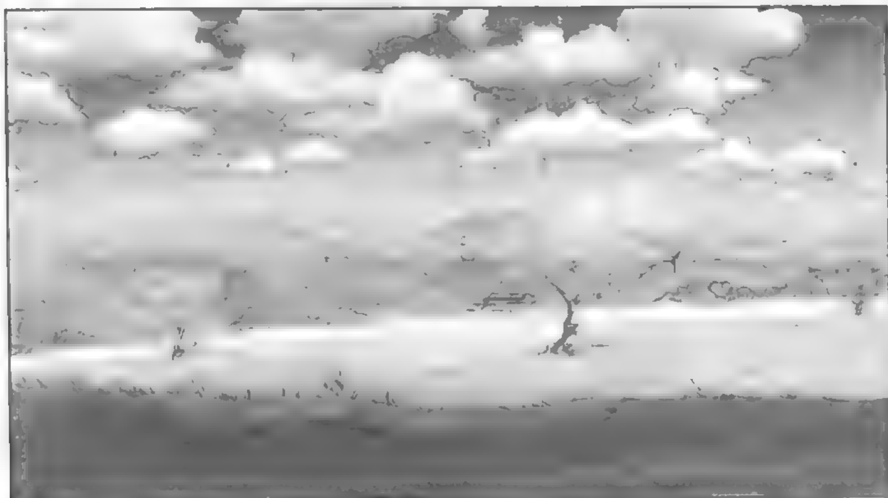
刻画枯木时不要忘记对投影的刻画，孤零零的枯木渲染了场景孤独、凄凉的气氛。



场景局部效果图1



场景局部效果图2

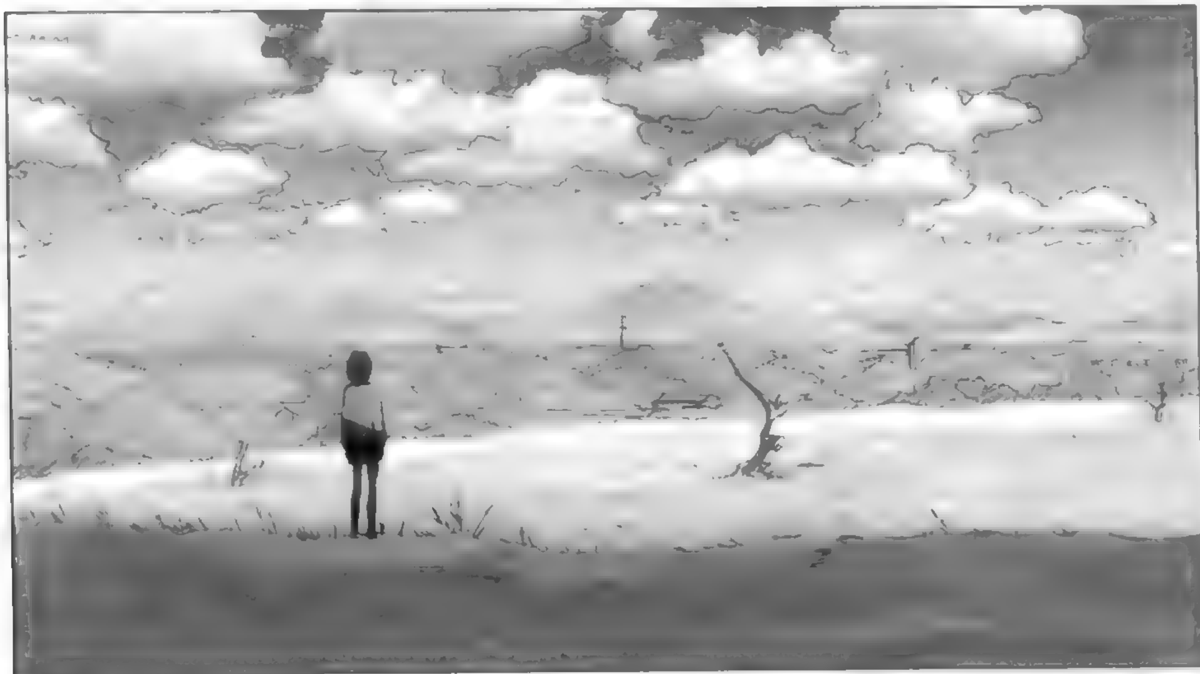


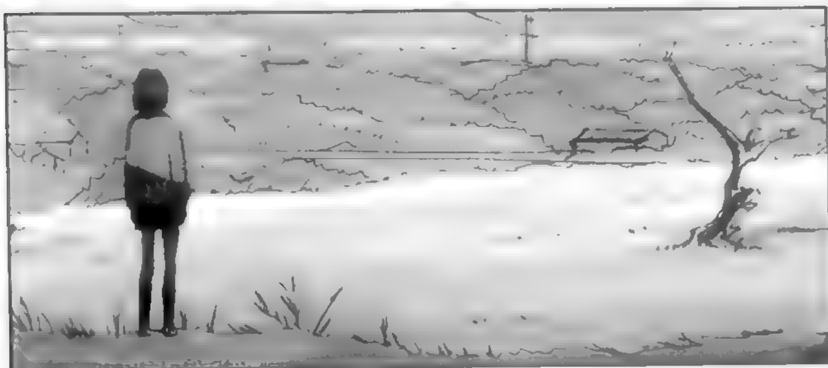
❺

按照故事情节的需要，在基本绘制完成的场景中，添加人物的背影。

添加人物时，可以将人物安排在画面一角的位置，这样可以起到指引和暗示的作用。







低沉压抑的浮云、孤单的背影、枯萎的枯木……它们之间相互呼应，将一幕“孤独”主题的场景展现得淋漓尽致。

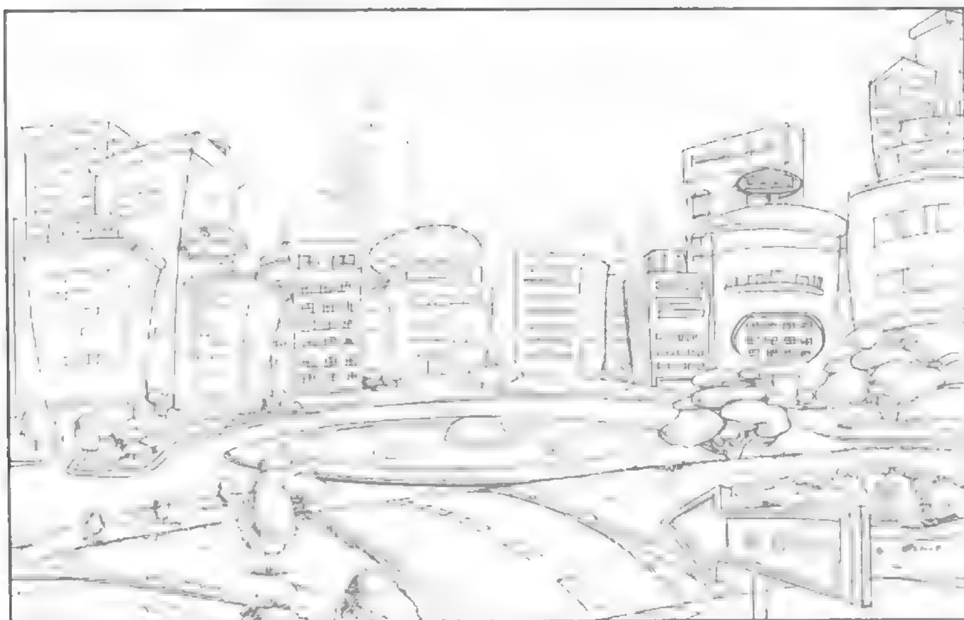


第七章 绘制卡通和艺术风格的场景

卡通和艺术风格的场景是动漫场景中不可缺少的一部分，卡通场景夸张、可爱，艺术风格的场景变化丰富。

本章我们就来一起绘制几幕不同风格的场景，从中探索、学习动漫场景的绘制技巧。

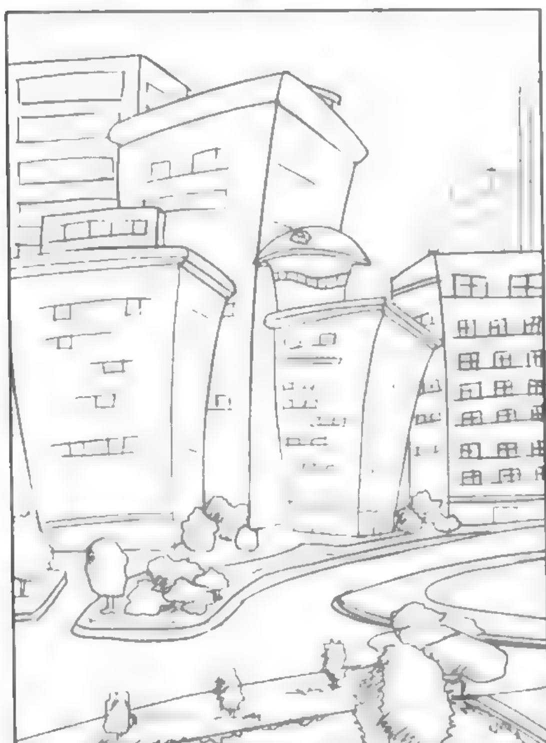
Q.City



❶

用细致的线条将场景的内容细致地描绘出来。将楼群、植物、水池、道路、指示牌等对象的轮廓清晰化。

卡通类型的场景造型可以大胆地夸张变形，营造出画面的生趣。



场景局部效果图1

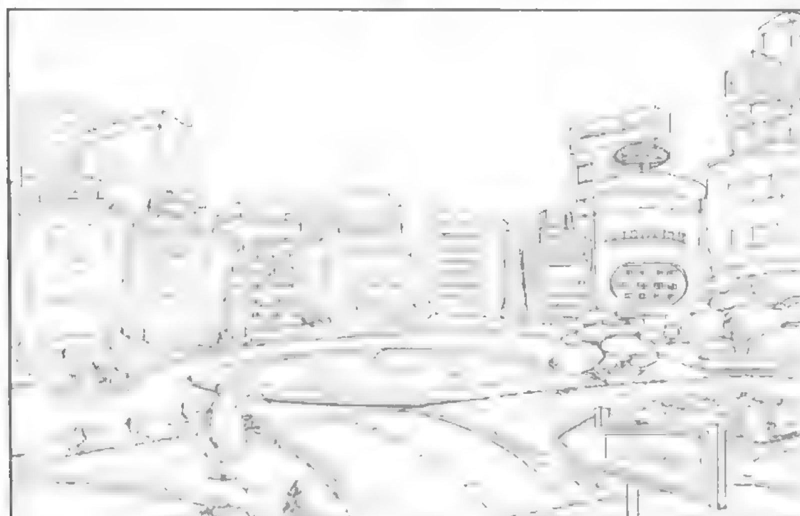


场景局部效果图2



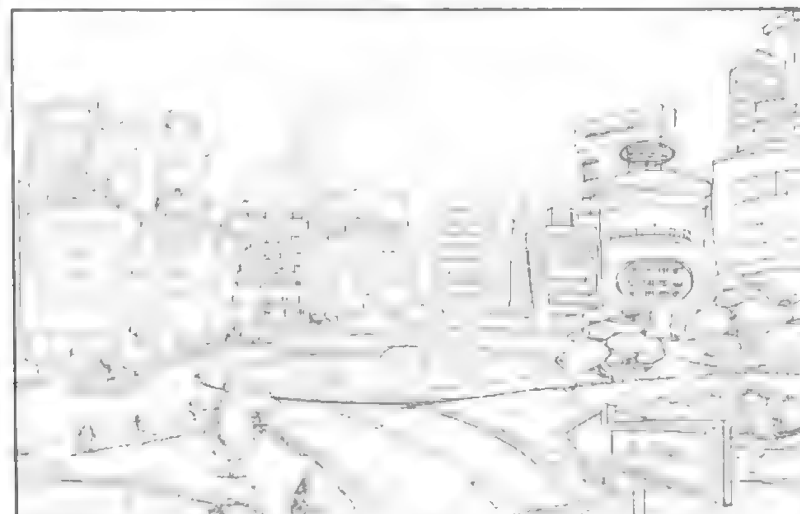
绘制内容比较复杂的场景线稿时也要有一定的方法步骤。

首先，将场景的主要内容（楼群）绘制出来，与此同时最好将画面大体结构分割出来（使道路、水池、绿地等对象的位置、区域清晰化）。

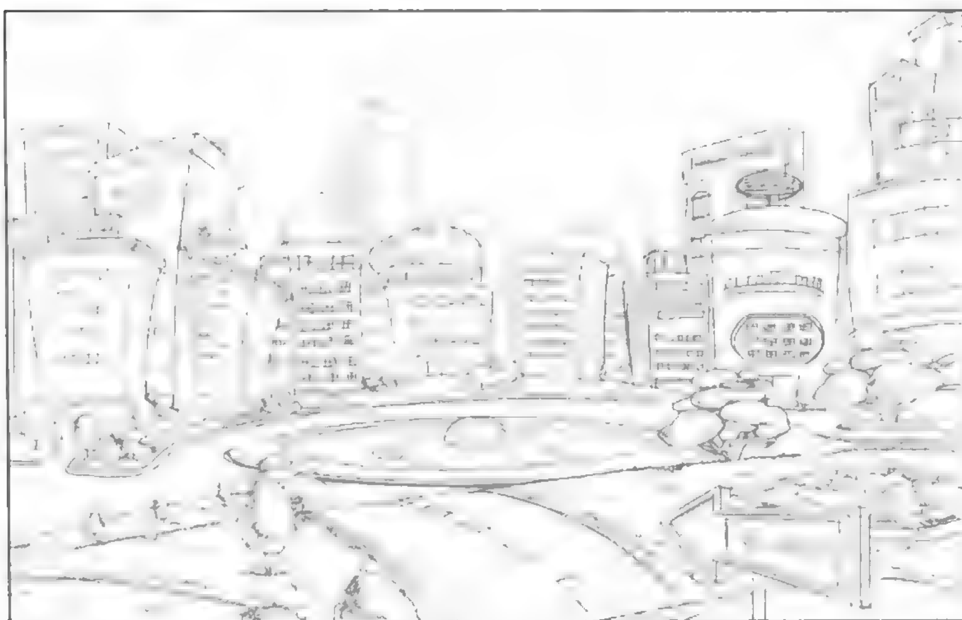


其次，将辅助、装饰和烘托主景的辅助内容绘制出来。

在上一步的基础上，将植物、水池、路标等内容细致描绘出来。



最后，整体调整画面并将远景中的楼群和天空绘制出来，增强画面的层次感，完成线稿的绘制。



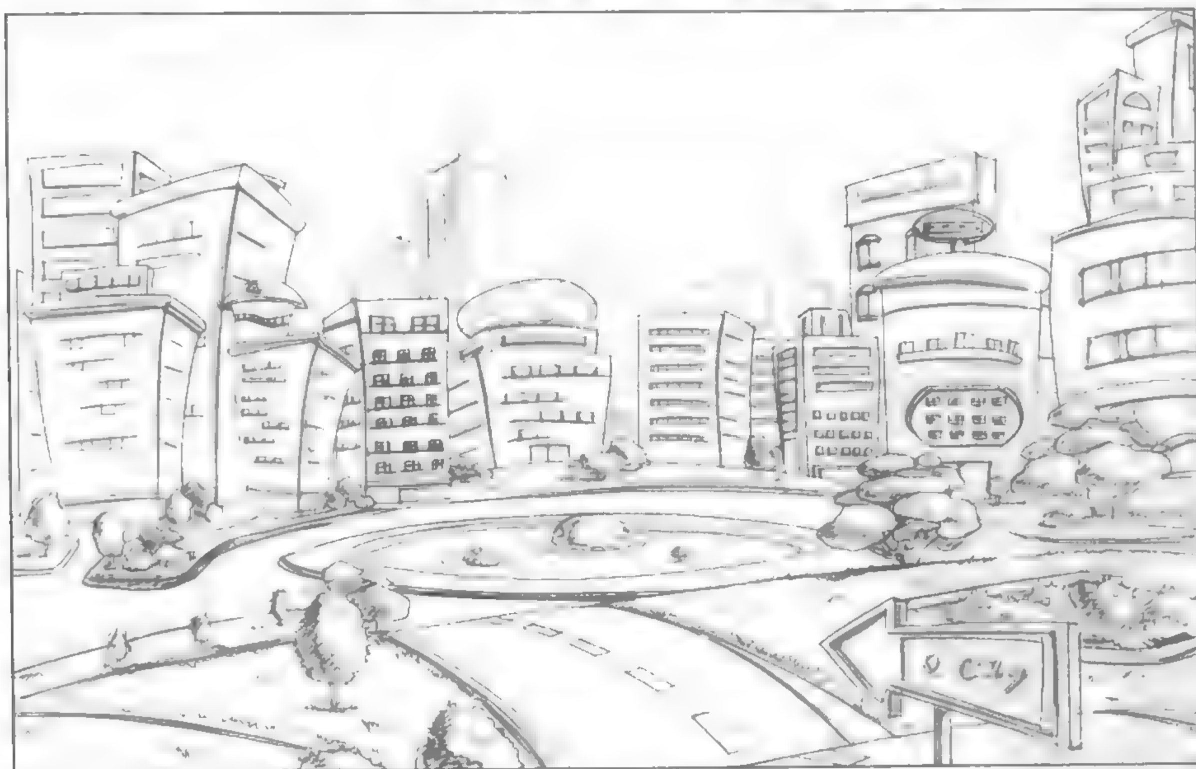
此场景内容比较丰富，绘制时要注意绘制风格的统一性（高楼、植物等众多的不同质感的内容要和谐地融入到一个画面中）。

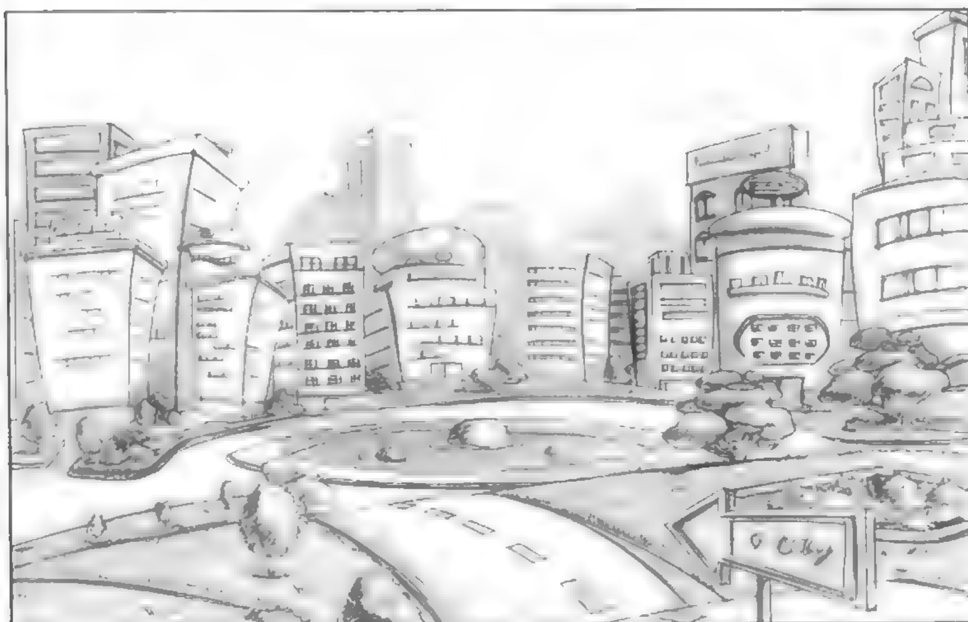
简单的楼体造型和简化的植物自然融入了带有童趣、喜感的画面中。



❷

由于场景内容比较丰富，为了更好地把握画面的空间感和立体感，在线稿基础上，用简单的线条描绘出物体大致的明暗转折关系。





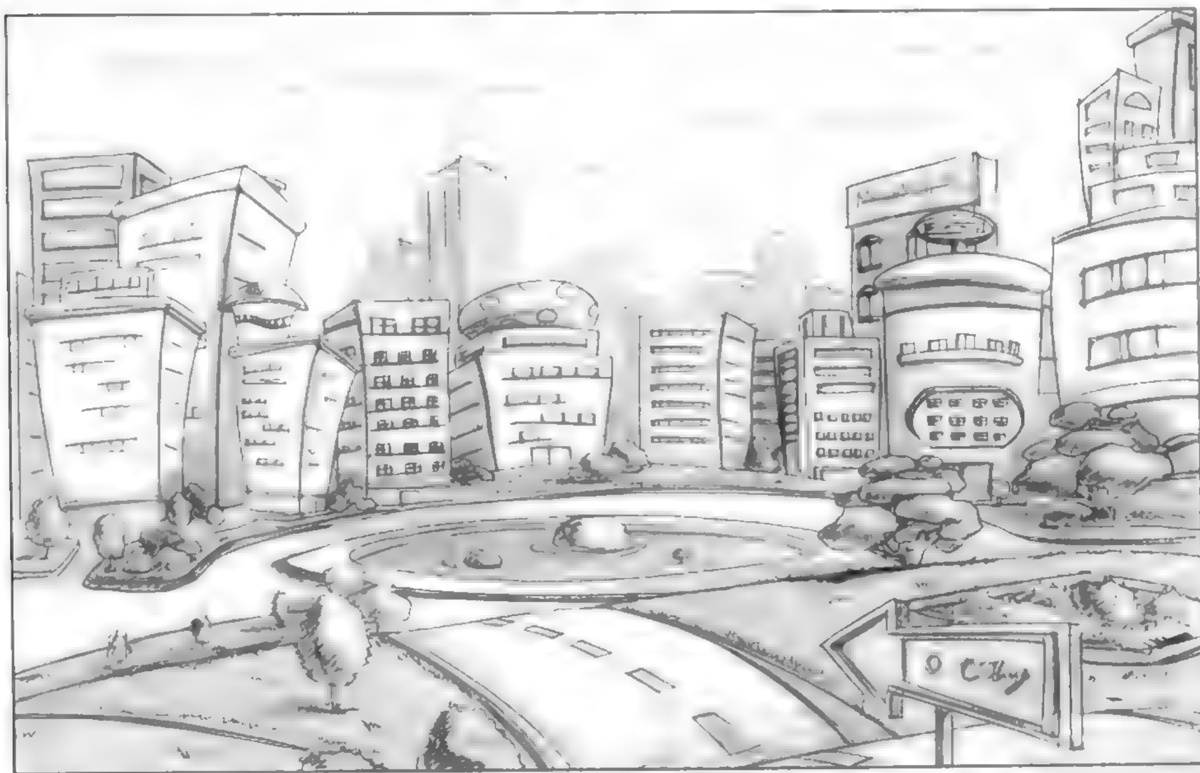
❸

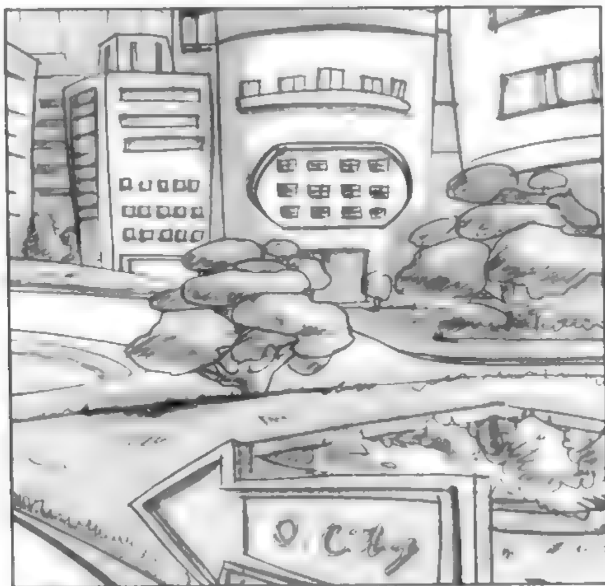
在上一步的基础上，描绘出植物大体的明暗关系（注意光影方向感的统一），加强画面的层次感。



❹

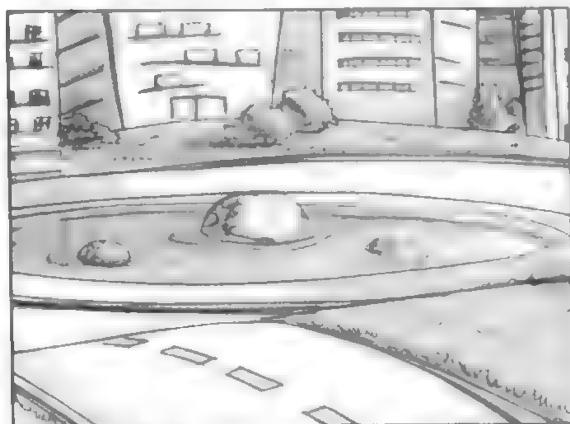
进一步深入局部，刻画细节，整体调整并完善画面，完成卡通场景“Q.City”的绘制。



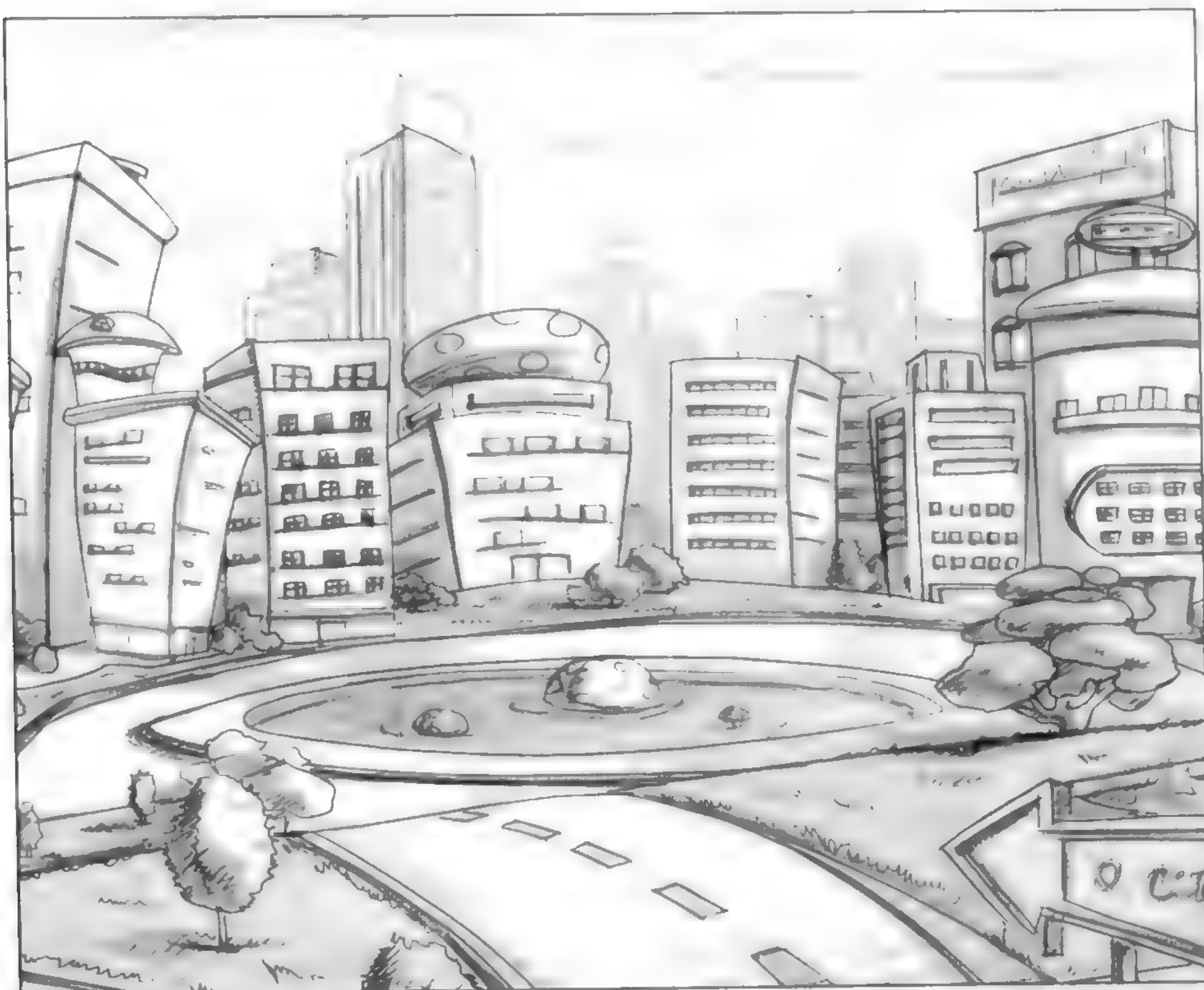


场景局部效果图1

卡通化的城镇，到处充满着乐趣，在这个可爱的小城市中，正上演快乐的故事……



场景局部效果图2



场景局部效果图3

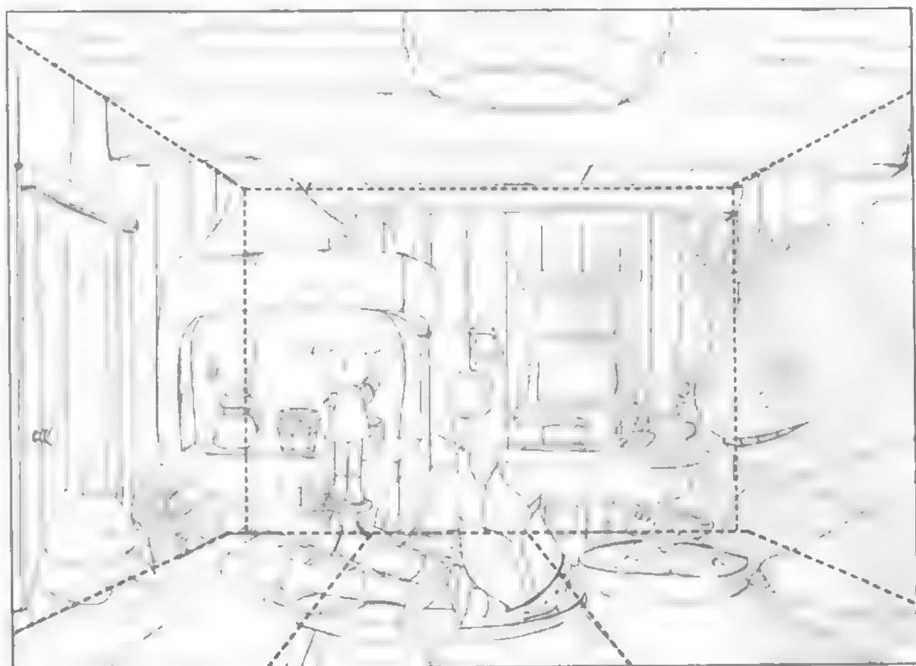


“熊猫家族”生活片段



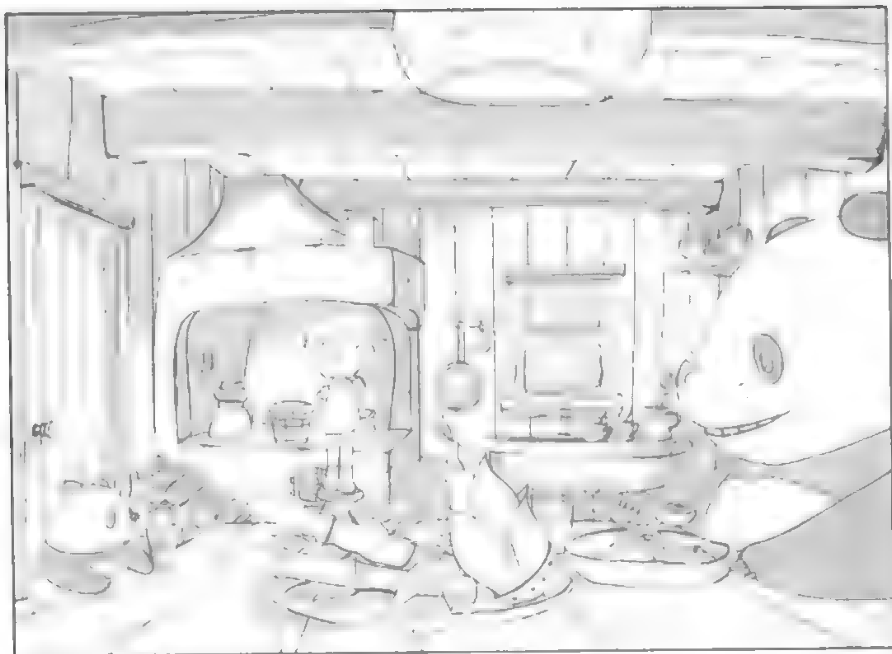
❶

用富于变化的线条将场景的内容细致地描绘出来。将略显凌乱的家居陈设、憨态可掬的熊猫、可爱的小女孩等对象的造型轮廓清晰化。



绘制童话般的卡通场景也要符合人们的视觉习惯，遵循透视规律。

此场景使用的是一点透视法则，遵循了“近大远小，近宽远窄”的透视规律。



❷

按照投影规律，简单描绘出场景大体的明暗关系，确定画面的大体色调，注意画面的层次感。



❸

在上一步的基础上，用变化的线条进一步刻画细节，增强画面的空间感和立体感。





4

进一步深入刻画细节，完善画面，完成卡通场景的绘制（在细致刻画的同时要注意画面的节奏感，不要因为变化的内容造成画面的浮躁感）。

此场景用变化的线条将童话般日常生活中的轻快感表现了出来。



场景局部效果图

抽象背景



❶

确定少女的动态，将人物的造型感觉表现出来。用细致的线条描绘出全身的轮廓，将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

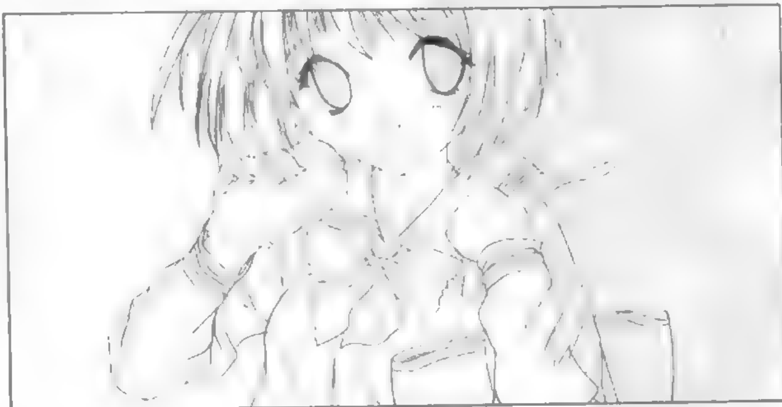
在绘制少女的同时将抽象背景的大体样式勾勒出来。

少女图片引自动漫作品《妹妹公主》
姓名：花穗 kaho
身高：143cm
生日：1月7日

花穗和她的名字一样，是一个相当爱花，相当可爱的女孩子。她是一个很努力的女孩子，心里认准的事情就一定会做到。不仅如此，她更喜欢给别人打气。只不过偶然会给人笨笨的感觉。

一个合理的动作不但可以有效地展示人物的外表及服饰，同样可以展示出人物的性格及情绪。

俏皮地吃东西的动作，自然地释放出花穗活泼的个性，又体现出她可爱的感觉。





❷

在上一步的基础上，对线稿整体进行调整并对头部五官的细节进行刻画（绘制时要注意线条的粗细和轻重的变化）。

此时对背景不用做过多刻画。

眼睛是五官刻画的重点。清晰勾画轮廓线，用线条排列组合出眼珠颜色的深浅度。明确眼睑、黑白眼珠、瞳孔和高光的位置。









❸

简单描绘出画面的明暗关系，加强人物的层次感和立体感。

对人物深入绘画的同时需要对背景进行进一步的描绘。



背景能够辅助角色传达信息，合适的背景会使角色的情绪、性格加强。

"肥皂泡"图案，既渲染了画面的气氛，又体现图中活泼少女的浪漫情怀。





❹

深入局部刻画并整体调整（排列线条时要注意画面整体的均衡感，线条要适当有强弱的对比），完善画面，完成场景的绘制。

迷幻"肥皂泡"状的抽象背景，让画面具有了一种甜美童话般的色彩，同时也表现出了少女内心梦幻般的美好憧憬。



绘制此场景时可以先对人物进行刻画，然后再按画面、剧情等需要绘制相应的抽象背景。合适的抽象背景图案加强了对角色性格的表达。



❶



❷



❸



❹



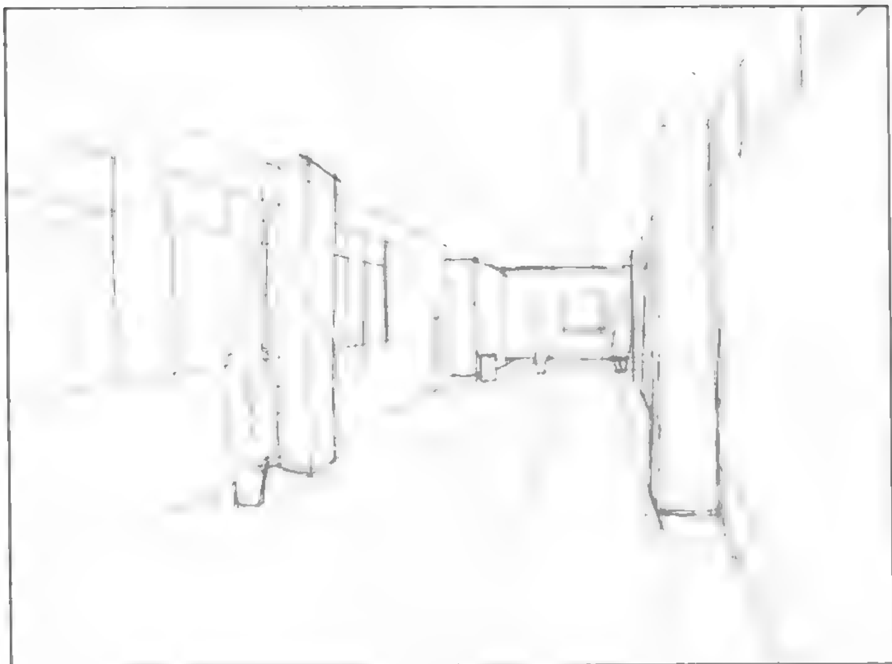
第八章 绘制室内场景

室内场景主要服务于角色所处表演的空间场所，是烘托主题特色的环境。在绘制室内场景时，要根据角色需要设计室内的场景内容。

本章我们就来一起绘制一些不同风格、类型的室内场景，学习有关绘制室内场景方面的知识和技巧。



宁静走廊

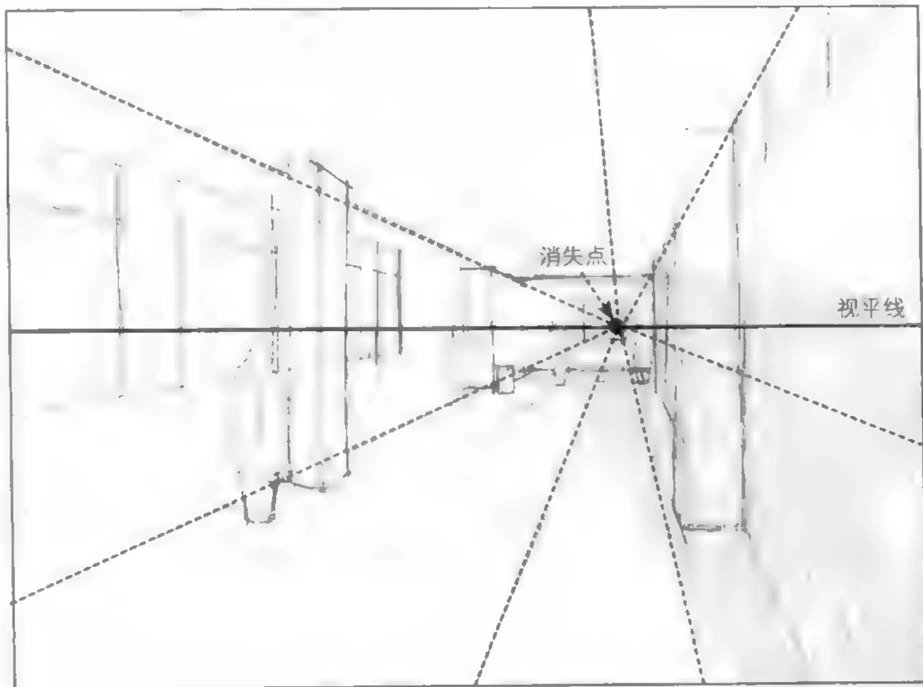


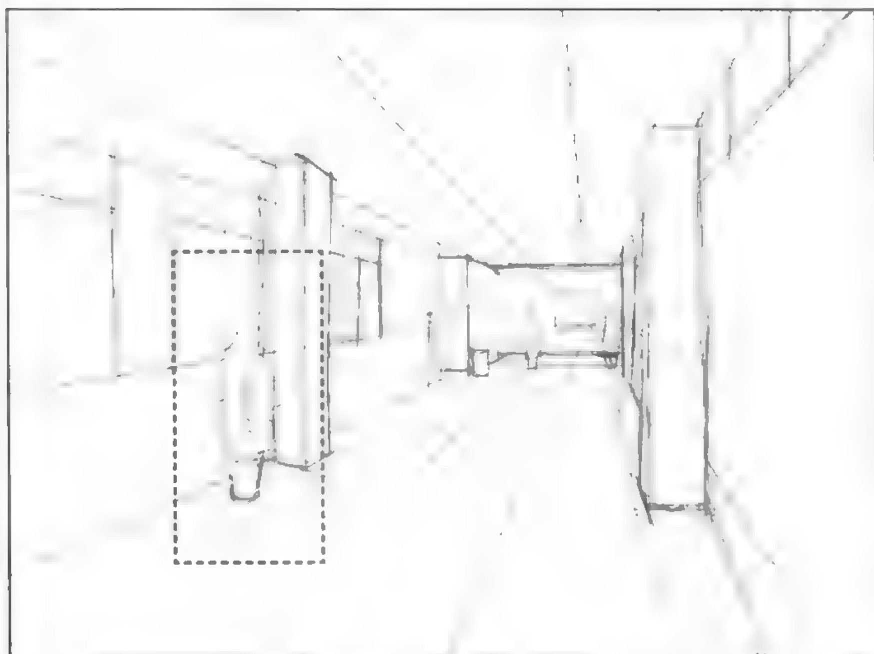
❶

在确保透视正确的前提下，大胆使用简单的线条，粗略勾勒出走廊的草稿图，明确场景内容、物体大致形状和位置关系即可。

此场景采用的是一点透视（平行透视）的技法。

绘制走廊时，刻意地强调一下"近大远小、近宽远窄"的透视特征，可以很好地表现出走廊的纵深感，从而提升画面的立体感。



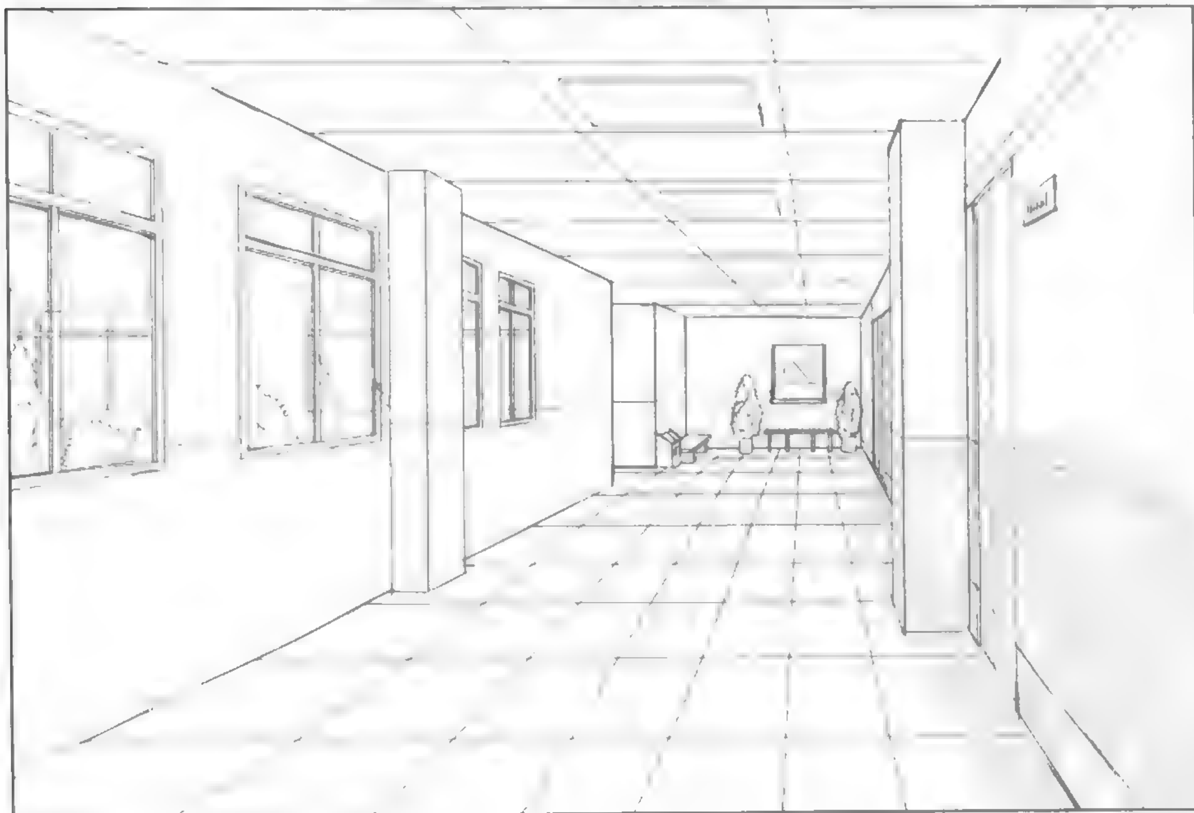


绘制正式线稿时，为了画面的效果，可以按需要更改一些草图中的内容。此场景为了更好地体现出画面的层次感，将走廊内的盆栽植物更改为室外植物（观察上下两幅图中的植物变化）。



❷

在第1步基本线草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出物体的轮廓，并利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除掉，将场景的内容具体化和清晰化。



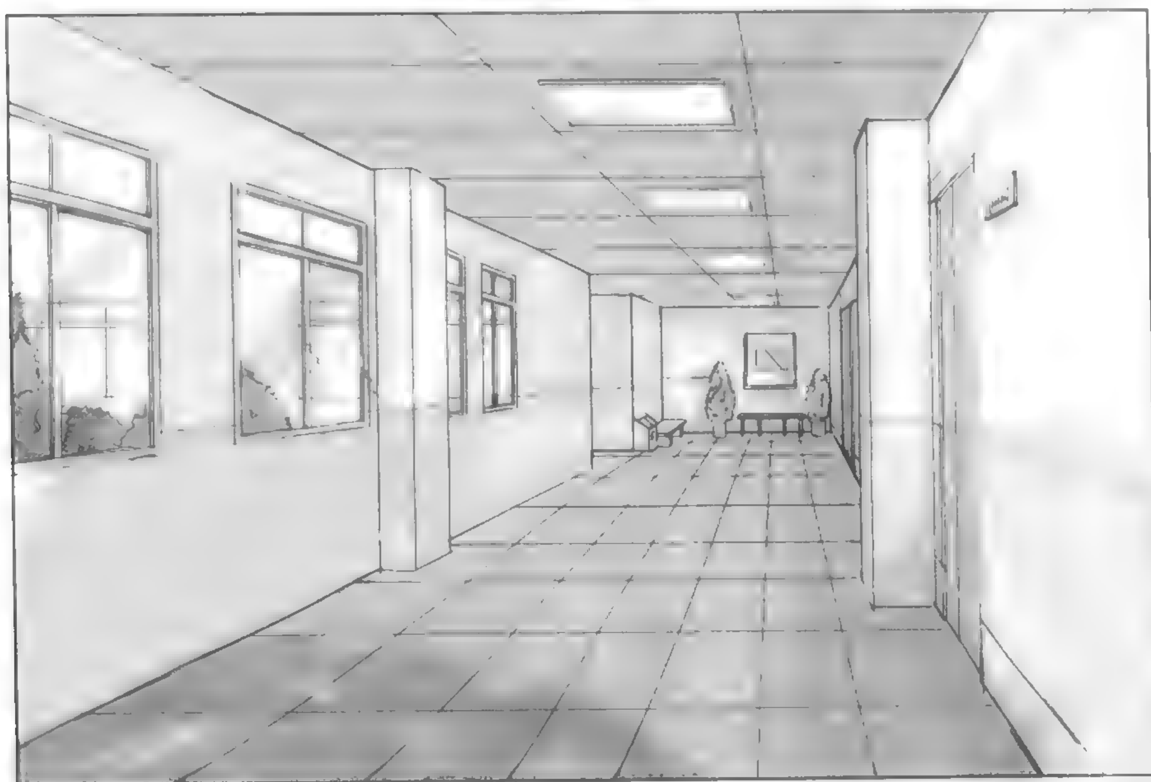


绘制走廊时直线条比较多，绘制时需要利用尺子将众多的长直线条画规整，合理、有序的线条安排可以很好地体现出走廊宁静、简洁和干净的真实感。



❸

简单描绘出场景大体的明暗关系，明确物体自身及物体之间的阴影位置（特别注意室外的植物投射到走廊中的影子要表达出来），增强画面的层次感和立体感。



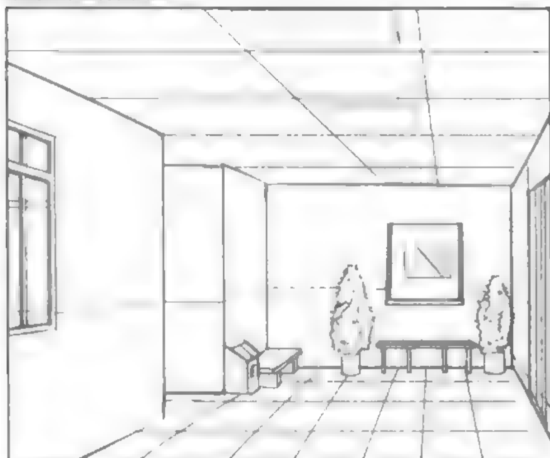


4

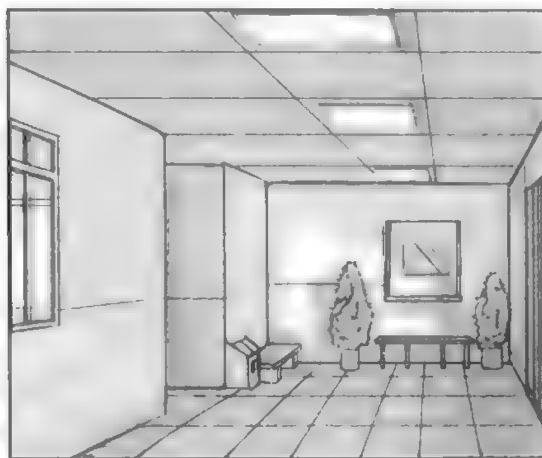
在上一步的基础上，进一步深入地刻画细节，完成场景的绘制。

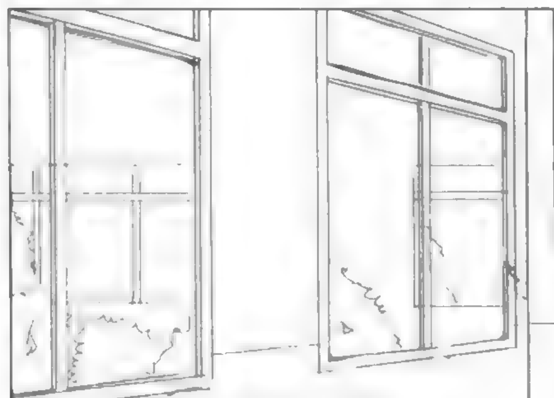
绘制时注意画面整体感，以及画面纵深的空间感。

场景局部效果图

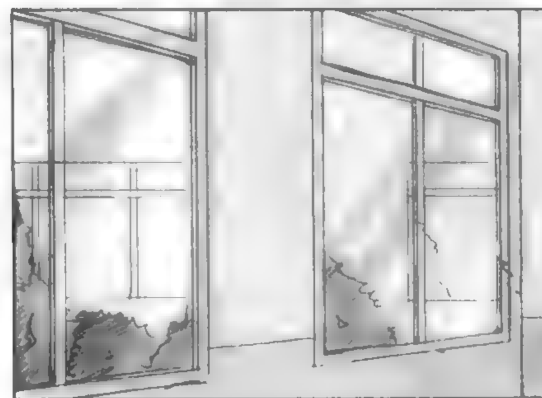












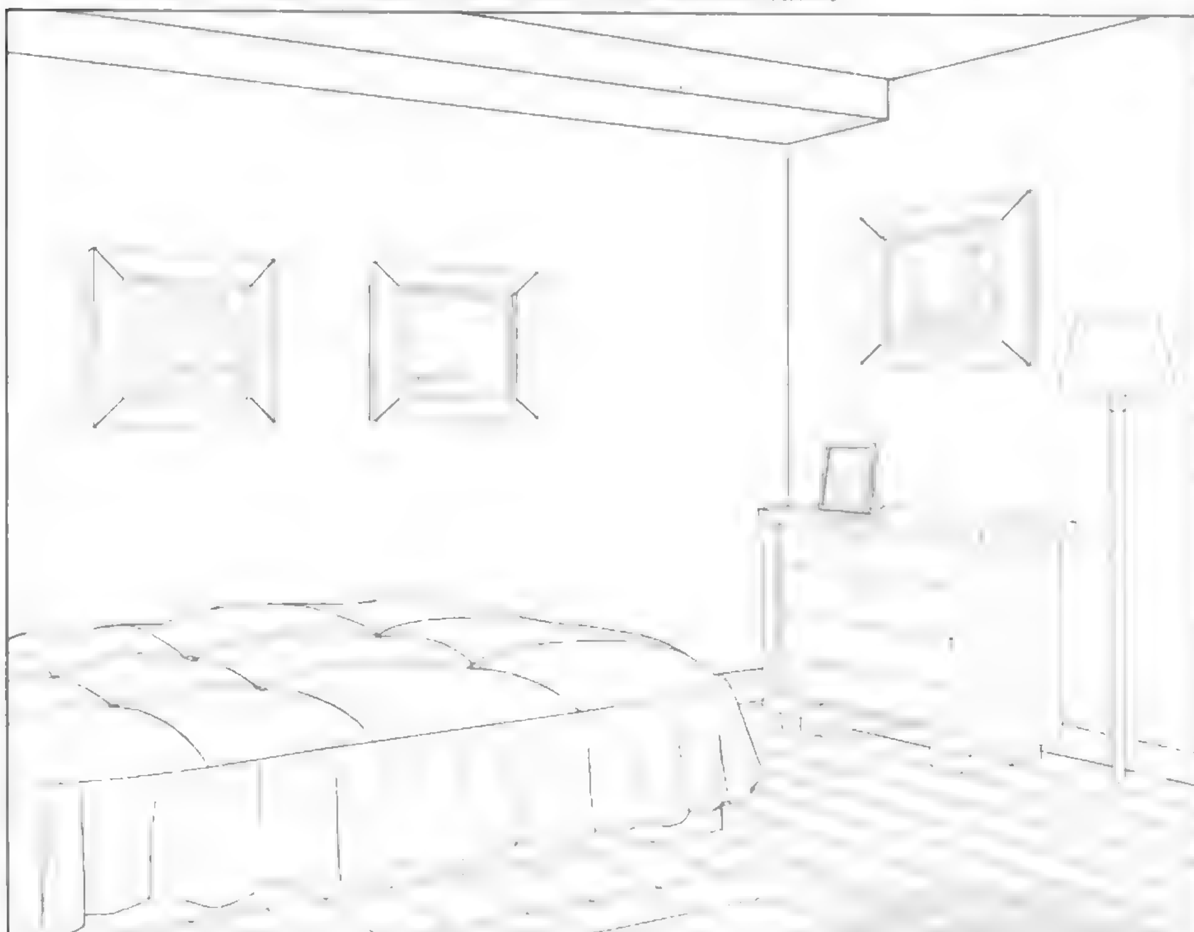


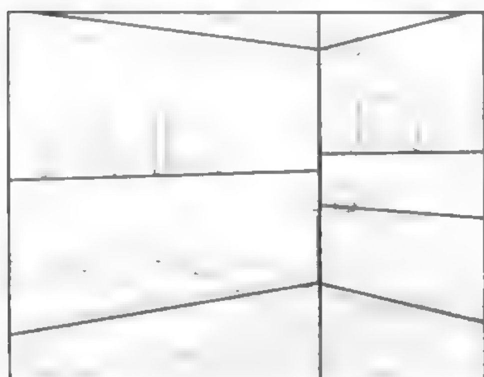
室内一角

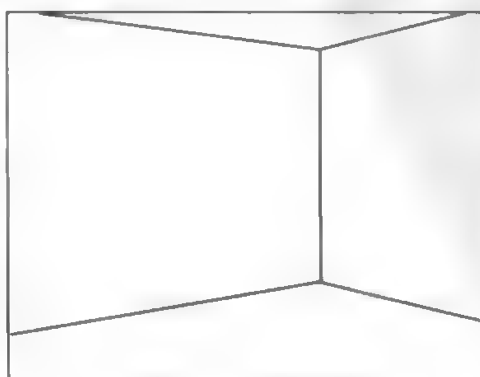
❶

在确保成角（两点）透视关系正确的前提下，用细致的线条将场景内容详细地描绘出来（绘制线稿时注意线条的轻重、粗细的变化，绘制长直线时需要借助尺子）。

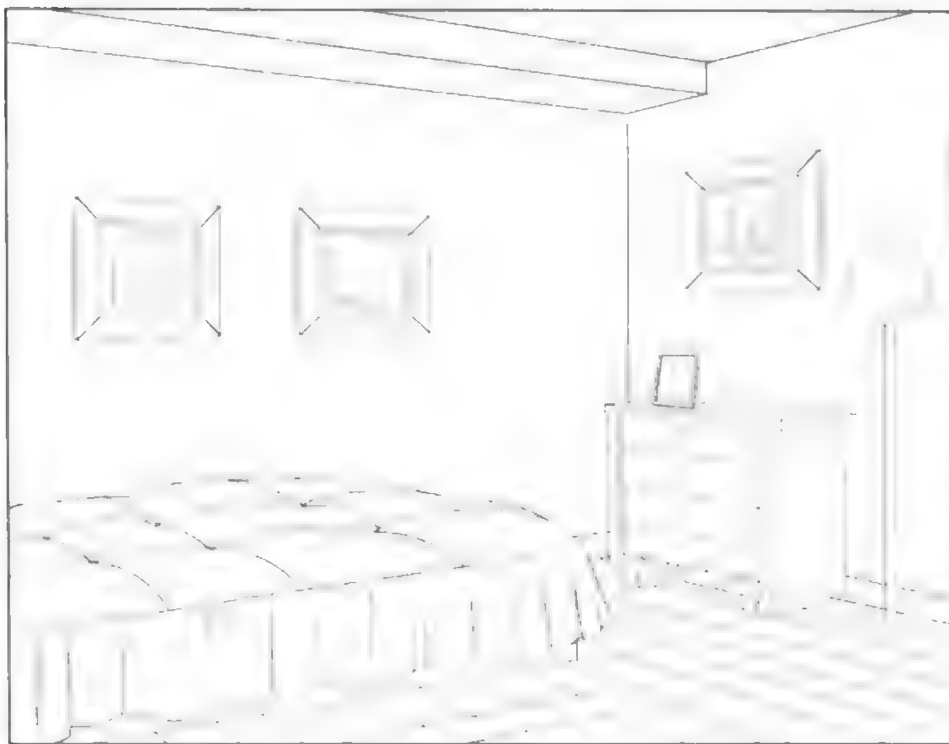
绘制室内一角等室内家居场景时可以参考现实中的真实场景来进行描绘。







使用两点透视法来表现室内一角。可以简单地标画出透视的各种参考线，以便规范其透视的准确。



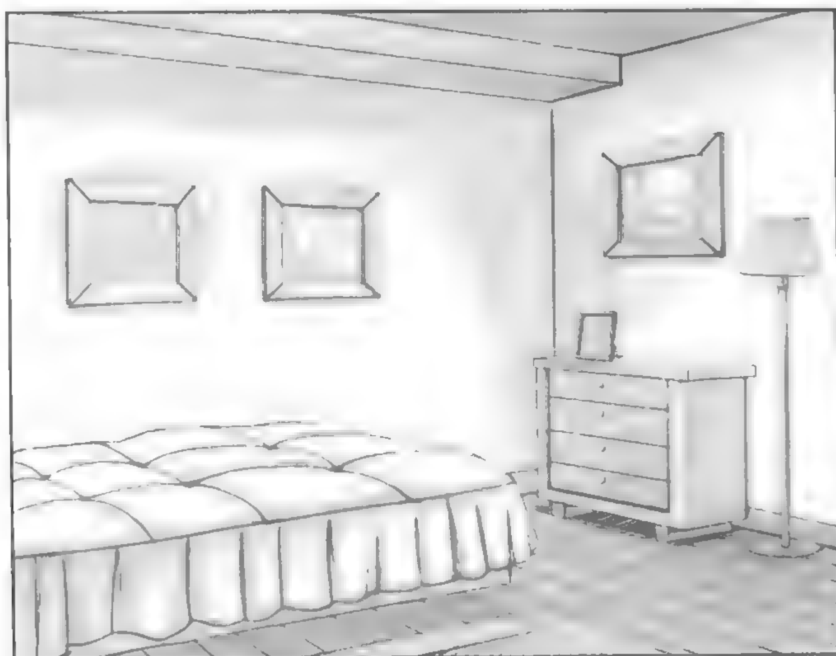
绘制挂在墙上的画框时要特别注意透视的准确性，线条的透视方向要符合整个画面的透视关系。

小提示：为了画面的整体效果及方便后面的深入绘制，可以用钢笔或勾线笔等工具对绘制好的线稿进行勾勒和描绘。





❷ 简单描绘出画面大体的明暗关系（明确物体自身及物体之间的阴影位置），增强画面的层次感和立体感。



❸

逐步用排列有序的线条，进一步深入地刻画细节。

绘制时要注意画面整体感，有节奏地一步步进行绘制，要有耐心，不要因为怕麻烦而忽略了细节的表达。



绘制线稿时注意线条的轻重、粗细，在转折处可以重点刻画，凸显建筑的立体感。

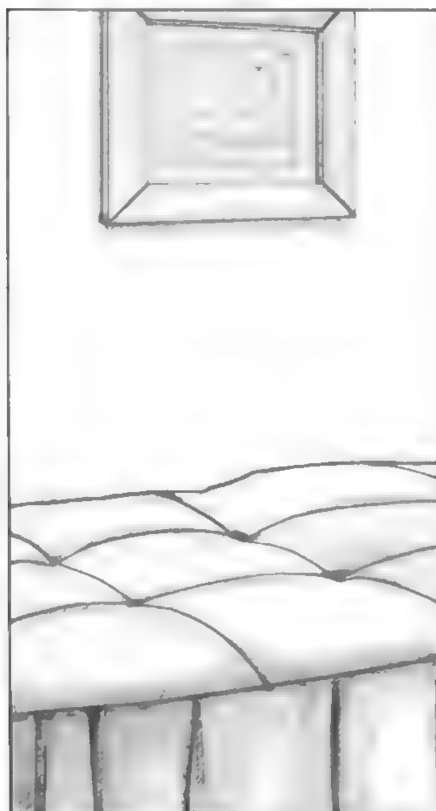




❹

在上一步的基础上，进一步深入刻画细节，完善画面。重点是要将地板上物体的倒影效果表现出来，增强画面的真实感。

绘制倒影时要参考柜子、床（包括床单）、灯等物体的位置和造型，切勿随意描绘。



场景局部效果图1



场景局部效果图2

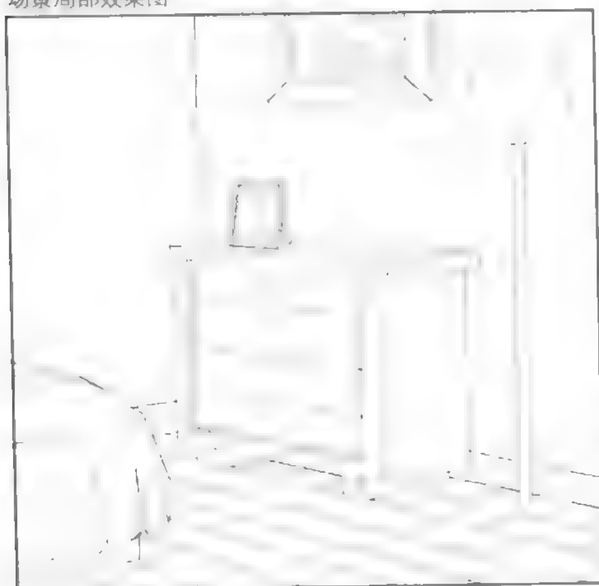
❺

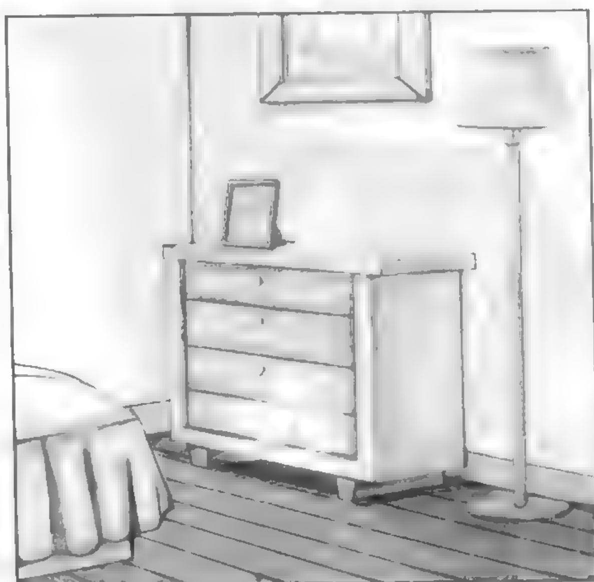
整体调整并完善画面，完成室内一角的绘制。

在整体调整画面时要特别注意画面内容（各种家具、墙壁、饰品等画面中所能看到的）之间的主次关系，在确保画面整体协调感的同时不要忽略画面的节奏感。



场景局部效果图

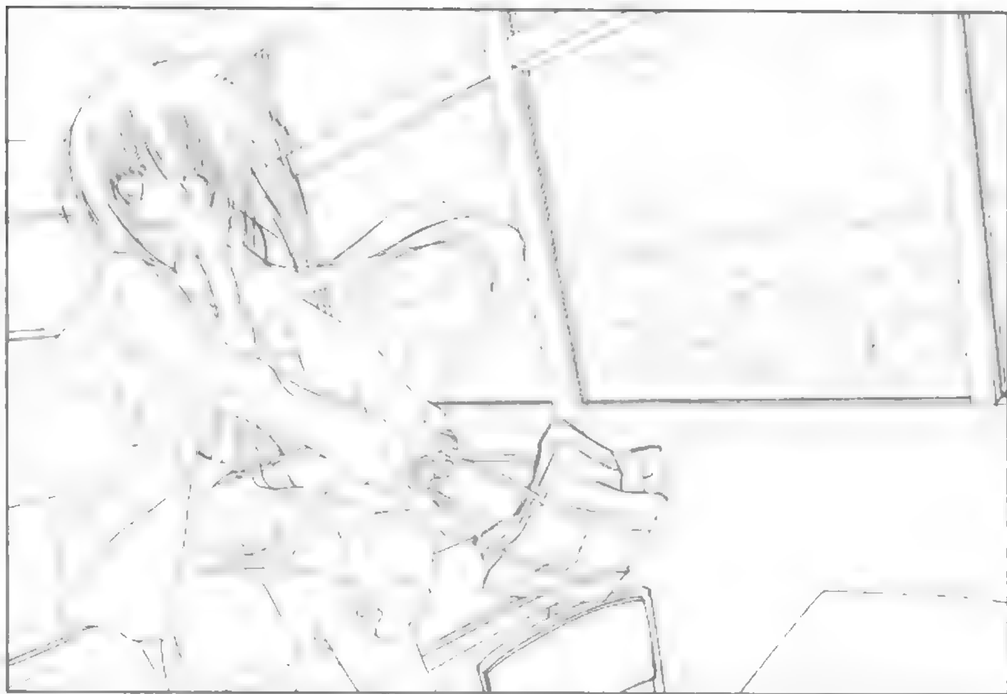


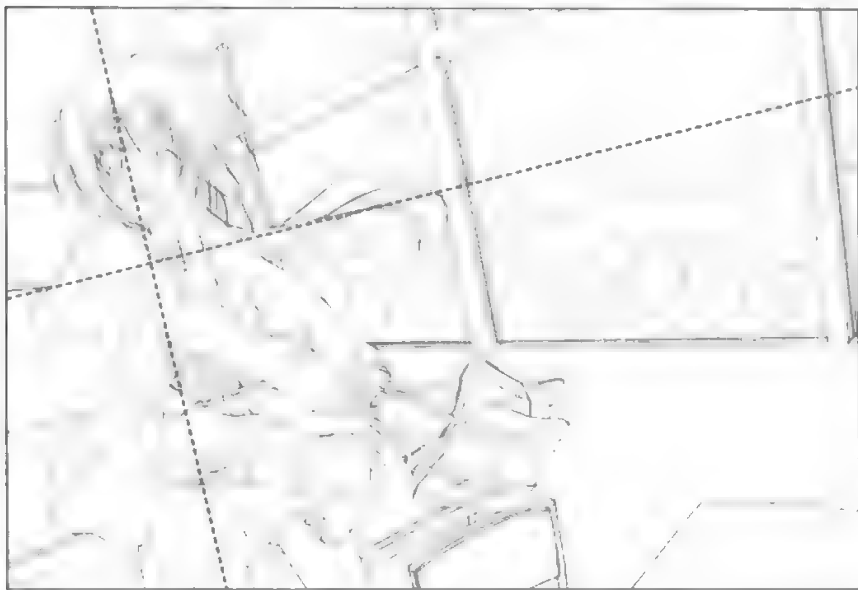


生活片段——欢乐时光



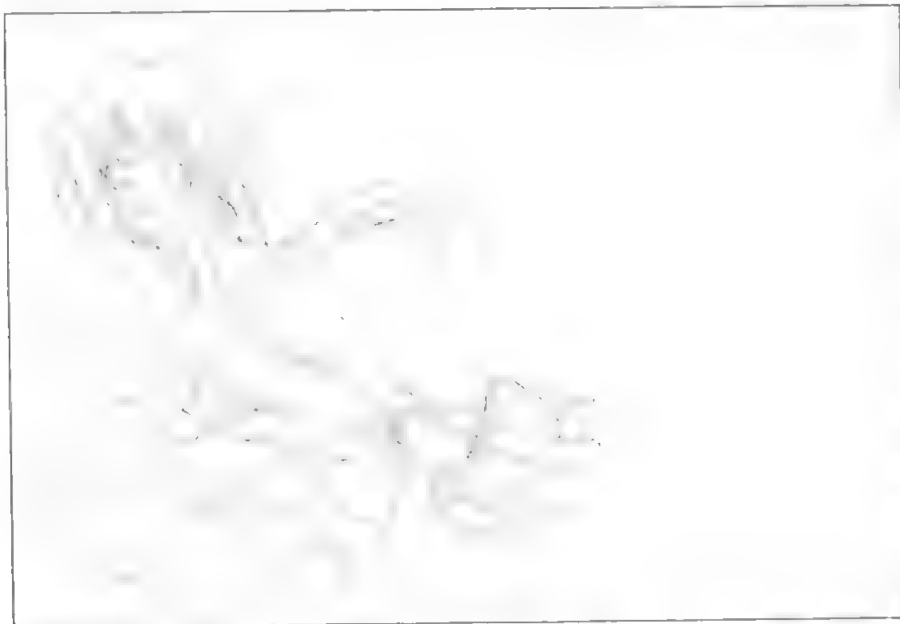
❶ 按照构思和创意，用细致的、富于变化的线条将场景描绘出来。绘制窗户等较长的直线条要利用尺子进行规整，绘制时注意透视关系。





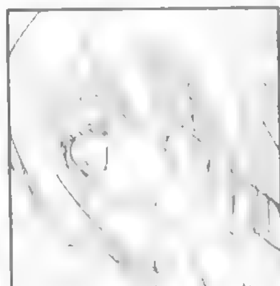
此场景采用斜线构图的方法，场景中少女的姿态存在着一定的倾斜角度，使整个场景增添了几分欢快的动感。

虽然画面存在角度变化和一定的倾斜感，但也要符合视觉规律，还是要参考透视法则进行绘制。

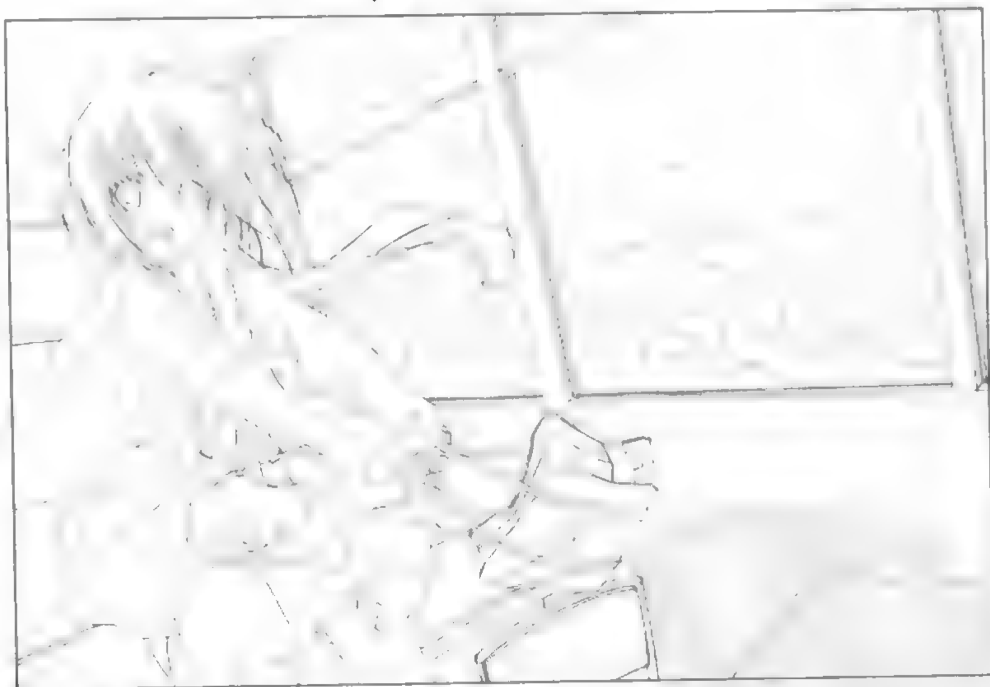


人物的动态和面部表情可以带动整个画面的气氛。

少女纯真、自然的动态表情，使整个场景变得"欢快、阳光"起来，画面上自然跳动着快乐的节拍。





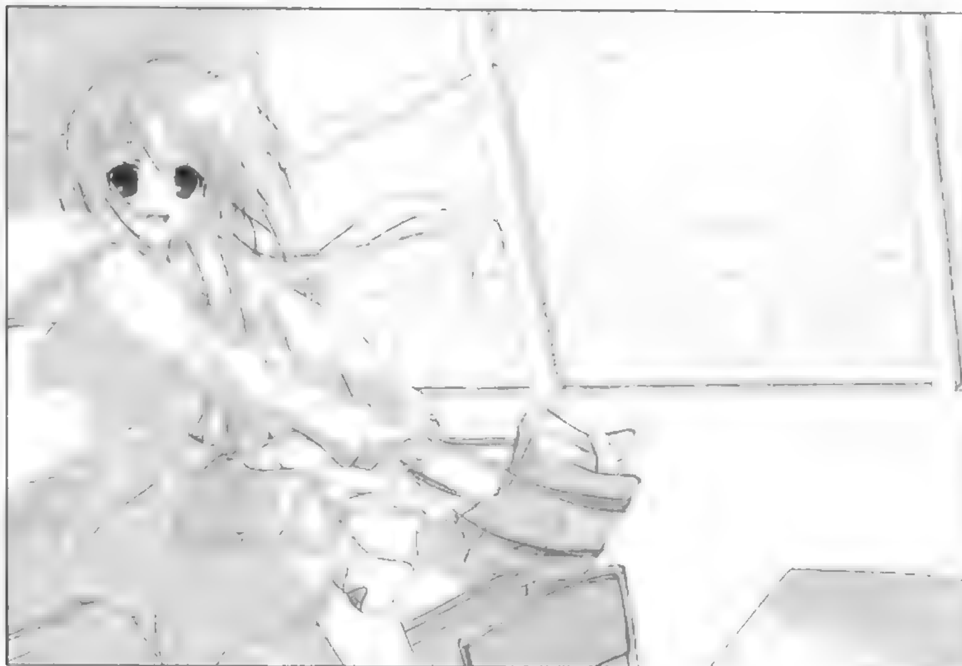


2

绘制线稿图时要注意线条的变化，绘制近景（教室内的静物）时，线条要粗重一些；绘制远景（窗外的风景）时，线条要纤细、清淡一些，这样可以突出画面的层次感和空间感。



因为距离的关系远景中的风景只需要绘制出大致的轮廓即可。



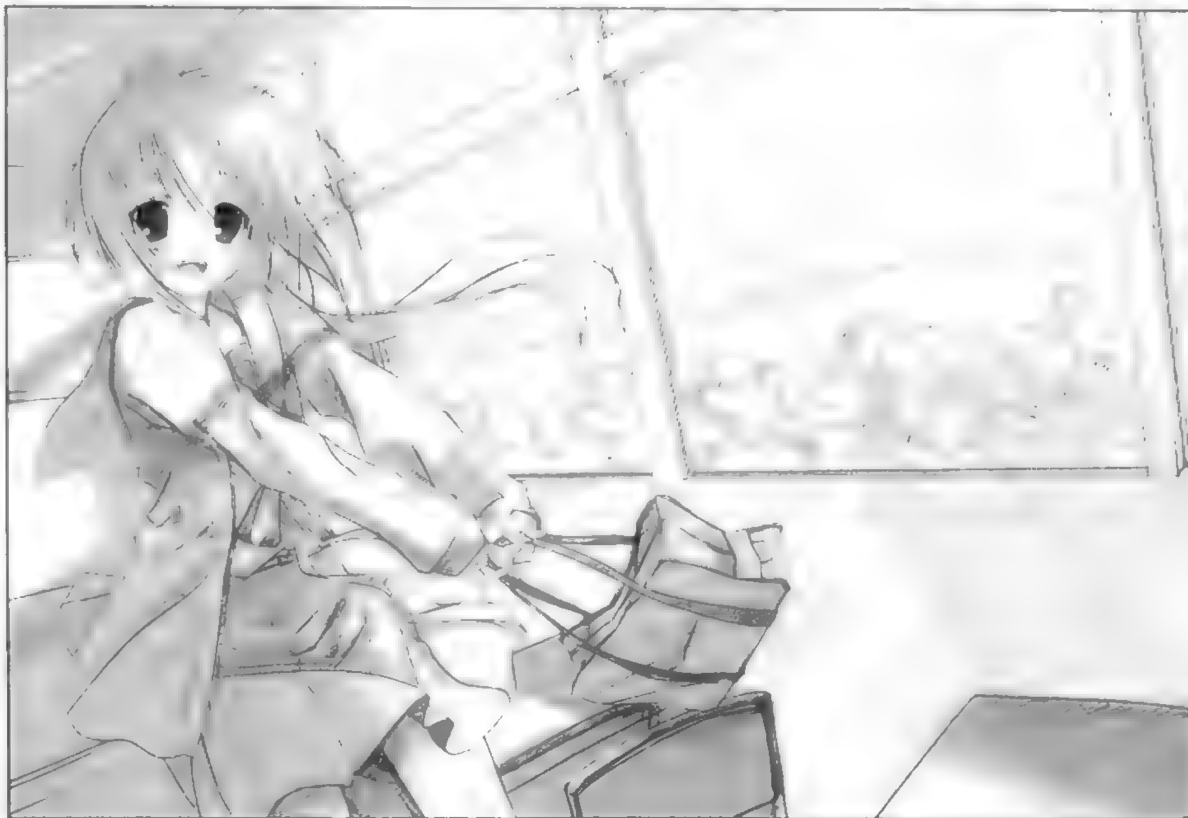
❸

简单描绘出场景大体的明暗关系，明确物体自身及物体之间的阴影位置（特别要强调透过玻璃射入室内的光照感）。



❹

在上一步的基础上，进一步刻画场景细节，增强画面的空间感和立体感。窗户框架投射在室内墙壁上的影子，使整个画面看上去真实、自然。



❺

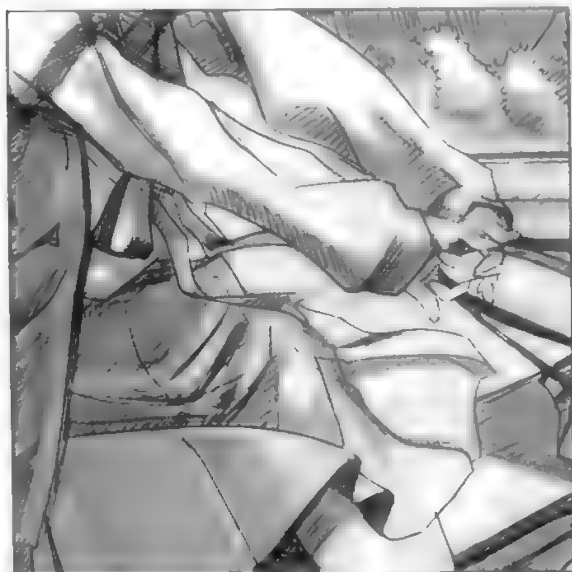
接下来需要将窗外的景色绘制出来（绘制远景时不要注意太多的细节），完成场景“欢乐时光”的绘制。



在动漫场景中，一般柔和的阳光照射到物体上会形成边缘比较模糊的阴影，这种光适合表现层次感强和质感丰富的物体和人物。



场景局部效果图1



场景局部效果图2



在表达人物的某种情绪时，除了利用丰富的面部表情外，可适当配合恰当的发型、动态，使情绪表达得更加生动和饱满。

对于动作幅度较大，身体、四肢和关节活动明显的这类动态，常常用来表现少女活泼可爱的样子。





绘制眼睛时，上眼皮的线条一定要画得粗重一些，其次注意别忘记涂出高光的位置，这样可以使眼睛显得炯炯有神，明亮动人。鼻子和嘴部的线条要干净利落，不要画得过于粗重。

大而明亮的眼睛，略带微笑并看似平常的表情，飘逸的长发……悄悄地发挥着神奇的魔力，无意间让人“意乱神迷”。





第九章 绘制室外场景

场景是动漫作品中重要的造型元素。它主要服务于角色表演的空间场所，是人物角色思想感情的陪衬和烘托主题特色的环境。室外场景是场景中不可缺少的重要部分，视角的多变性和内容的丰富性使室外场景更加具有表现力。

本章我们就来一起绘制一些不同风格和类型的室外场景，来学习一下有关绘制室外场景方面的知识和技巧。



佳宅风貌

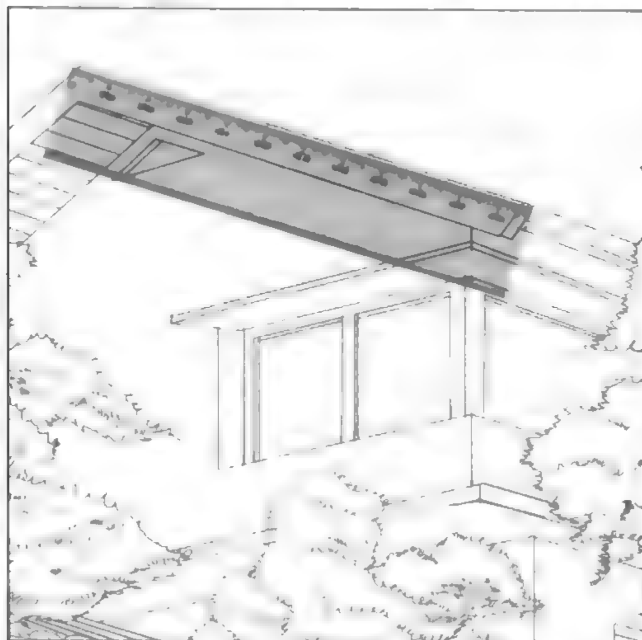


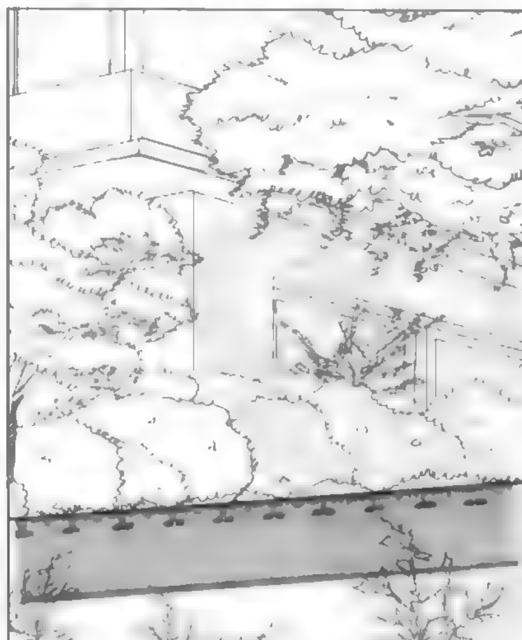
❶

在确保透视关系正确的前提下（此场景主要运用了"两点透视"技法），用细致的线条将场景内容详细地描绘出来（建筑、植物等的位置、结构外形要表达清楚）。

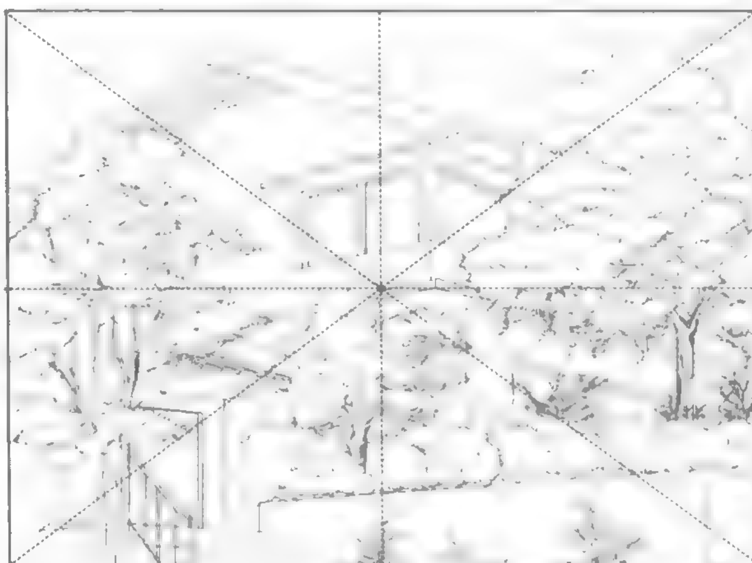
小提示：为了表达画面的整体效果以及方便后面的深入绘制，可以用钢笔或勾线笔等工具将绘制好的线稿进行描绘。

小提示：为了表现画面的整体效果，较长的直线条要用尺子画规整，绘制时注意透视关系。





此场景运用了均衡的构图法则，天空、建筑和植物相互呼应、相互点缀，达到了视觉上的平衡，使画面看上去生动、饱满。

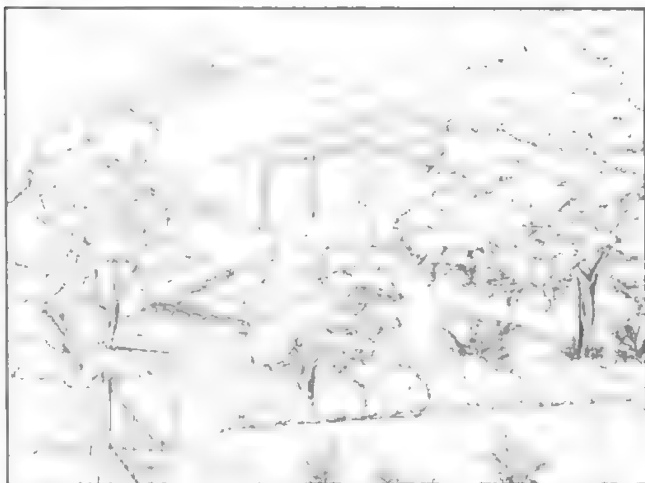




植物在场景中，特别是在以建筑物为中心的场景中起着重要的作用，它可以巧妙地掩饰建筑与空间表现上的不足，同时也能够丰富、活跃画面。



此场景中虽然楼体建筑物是表现的主体，但如果没有近景和远景中的植物进行烘托，那么此场景的空间感和氛围是很难表现的。所以，树木等植被在此场景中起到了很好的连接和烘托作用。



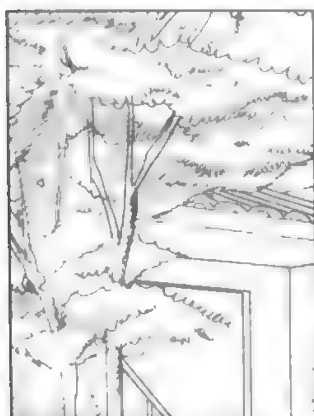
绘制此场景时，远景中的天空可以暂且空留出位置先不进行描绘，在主体建筑物和植物绘制完成后再进行天空的描绘（一般情况下用漂浮的云朵来表现天空，勾画云朵时注意线条要随意、松弛一些）。

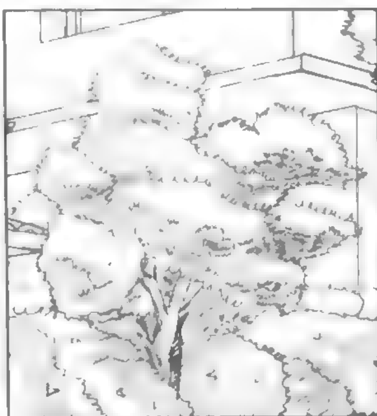




❷

由于场景内容比较丰富，为了更好地把握画面的空间感和立体感，在线稿基础上，可以适当加入一些明暗关系，这样就不会产生物体间的视觉混乱。







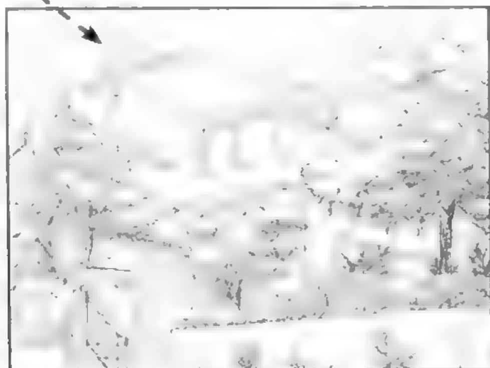
场景局部效果图



❸

简单涂抹出画面大体的明暗关系（明确物体自身及物体之间的阴影位置），增强画面的层次感和立体感。

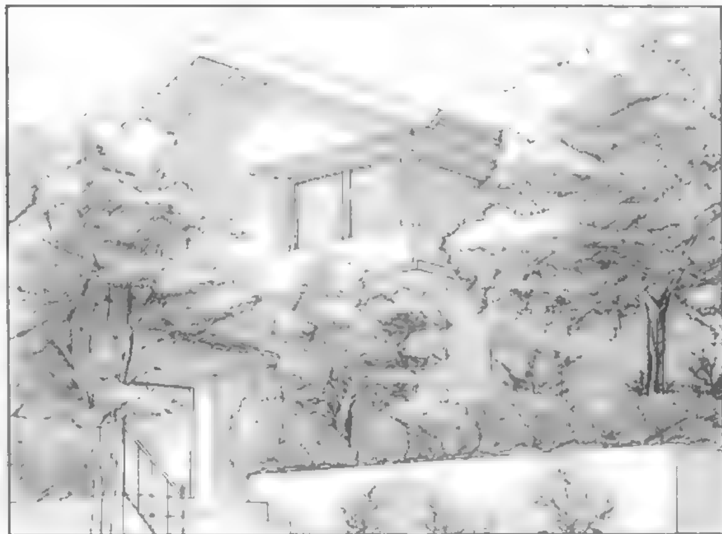




在绘制此场景的黑白灰明暗关系时，首先要确定光源的位置，确定好物体受光面和背光面的位置。先给背光面一个整体的色调，然后再考虑细节处的明暗关系。

此场景的自然光源假设在右上方，所以建筑物和植物等物体的背光面就在左侧一方。





❹

在上一步的基础上，用排列的线条进一步深入地刻画细节，完成场景的绘制。



绘制时要时刻注意画面整体感，不要因为局部的小细节忽略了画面整体的层次感和协调性，防止出现局部的突兀感。

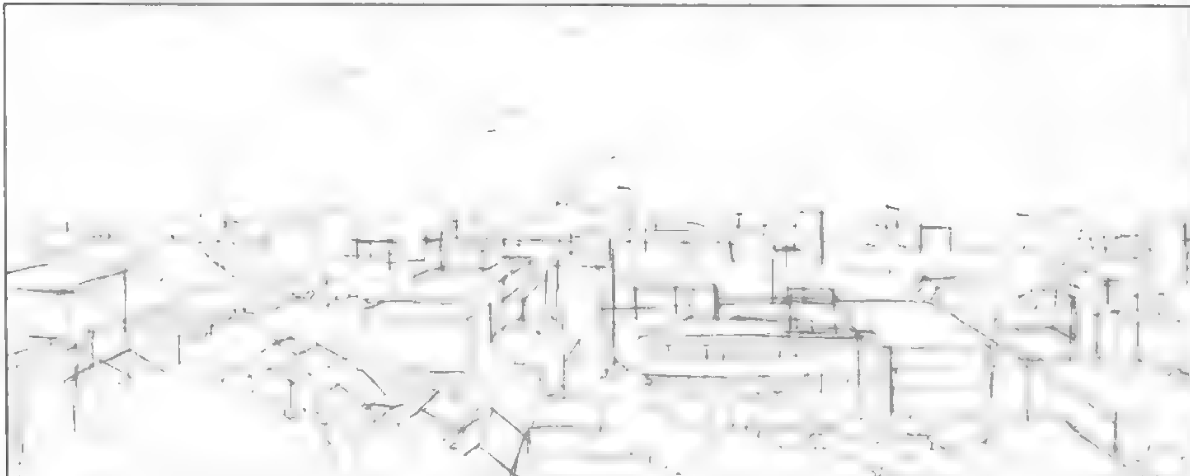




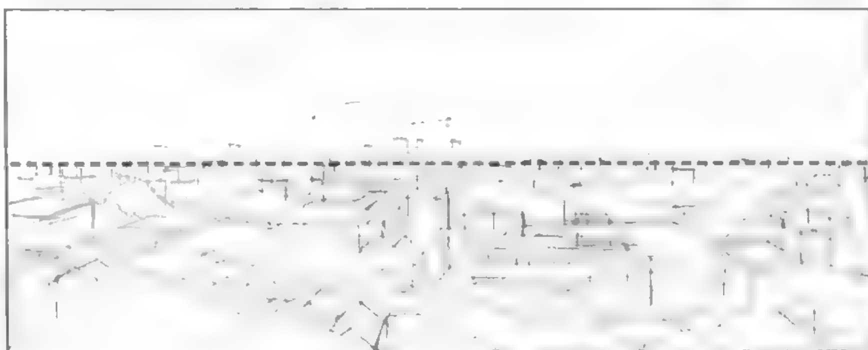
俯视场景

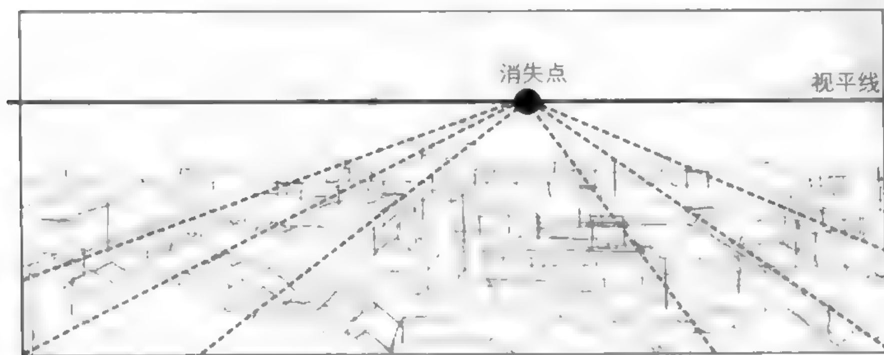
❶

使用简单的线条粗略勾勒出场景草稿图，以明确场景的内容，把握好画面布局（构图）和物体的透视关系。

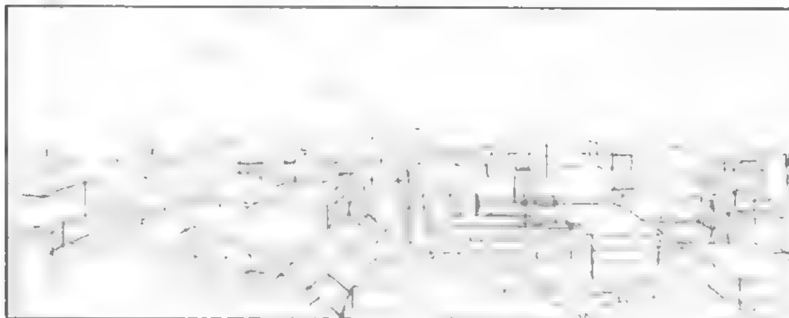


场景的构图是可以控制的，一个良好的构图可以形成某种视觉上的冲击。此场景采用的是水平构图。在画面物体中以水平分布为主，给人以开阔的感觉，体现出城市的祥和和安宁。





此场景主要采用一点透视（平行透视）的技法来描绘。

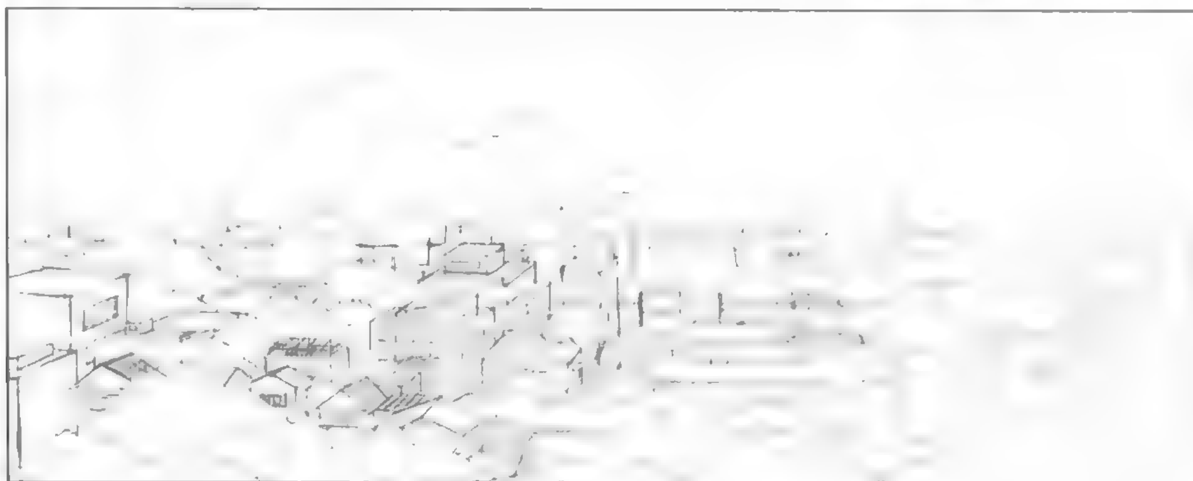




❷

在第1步基本线草稿图的基础上，逐步用细致的线条勾勒出物体的轮廓并利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除掉。将场景的内容清晰化。

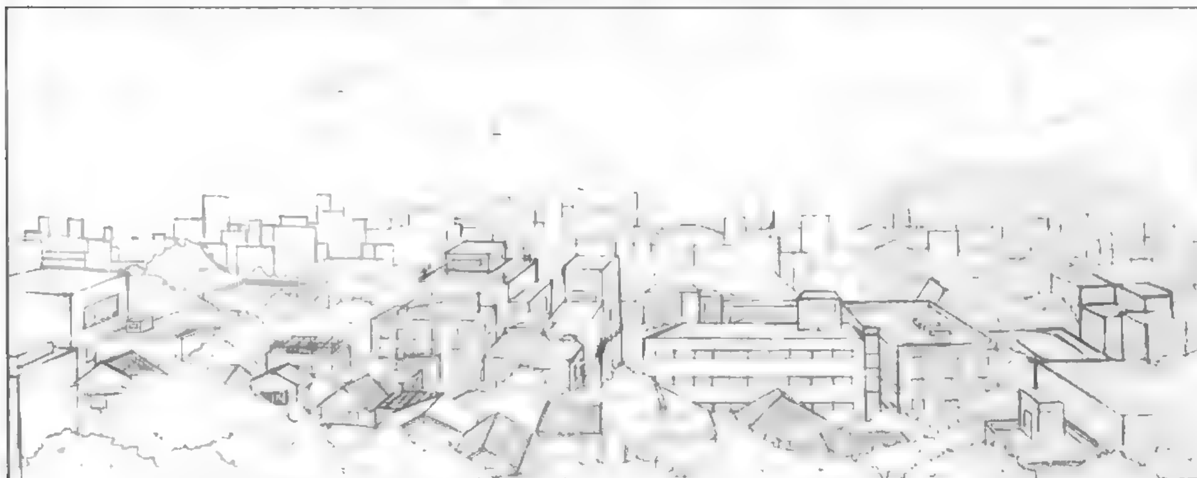
此场景采用“从左至右”的顺序进行描绘。

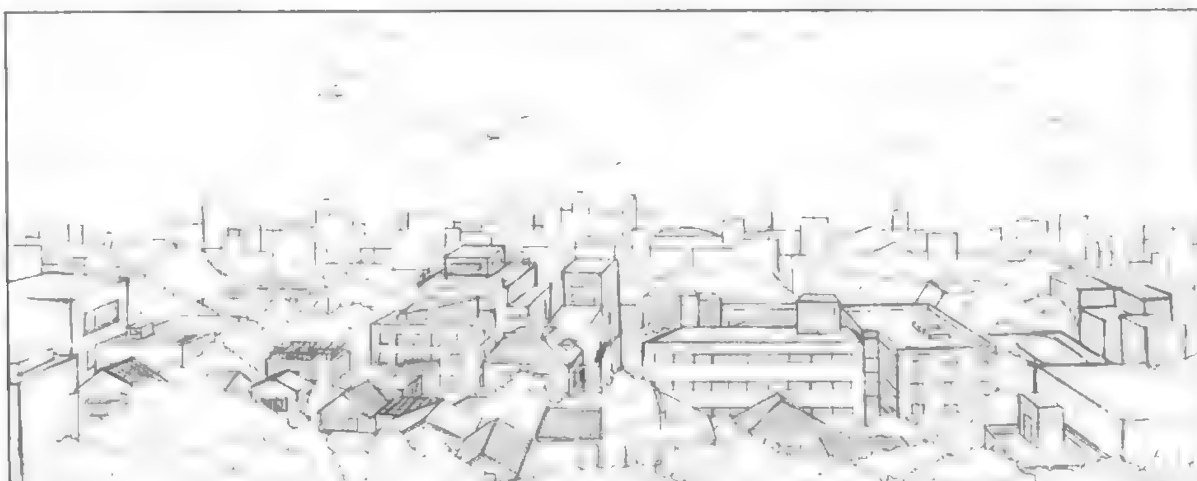




❸

继续用细致的线条勾勒出物体的轮廓，将建筑物、植物等对象的细节描绘出来，并对画面整体进行调整，完成场景线稿的绘制。



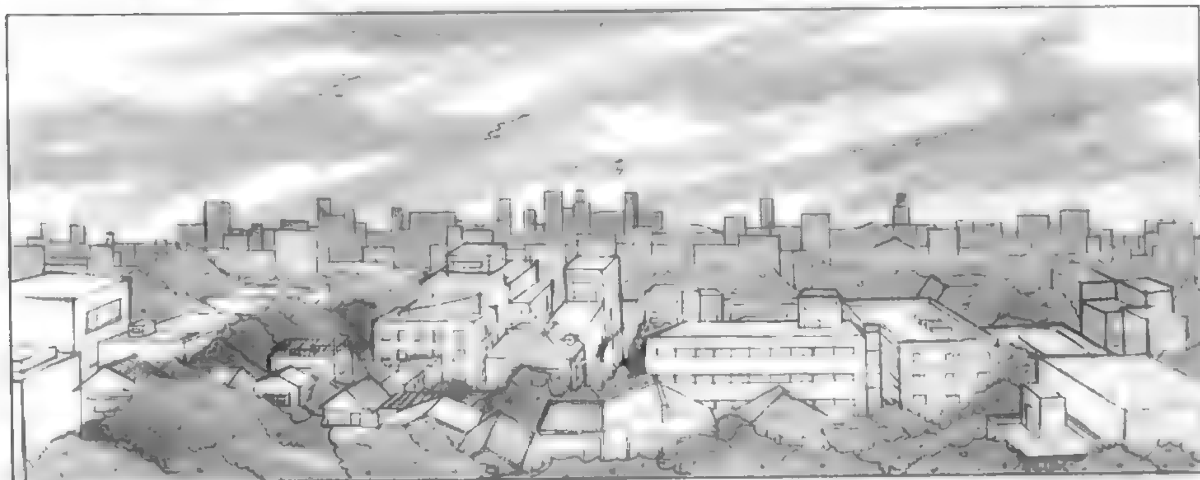


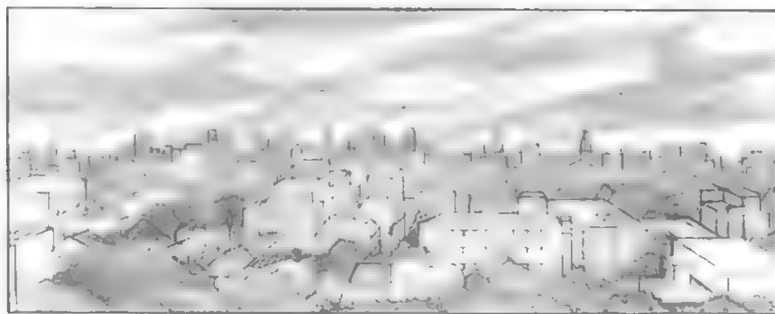


在绘制视角范围较广、场面较宏大的场景的线稿时，可以将描绘重点放在前景和中景的物体上。远景（左图中灰色的区域）可以适当简化，这样可以增强画面的层次感和空间感。

❹

简单涂抹出画面大体的明暗关系（明确物体自身及物体之间的阴影位置），增强画面的层次感和立体感。



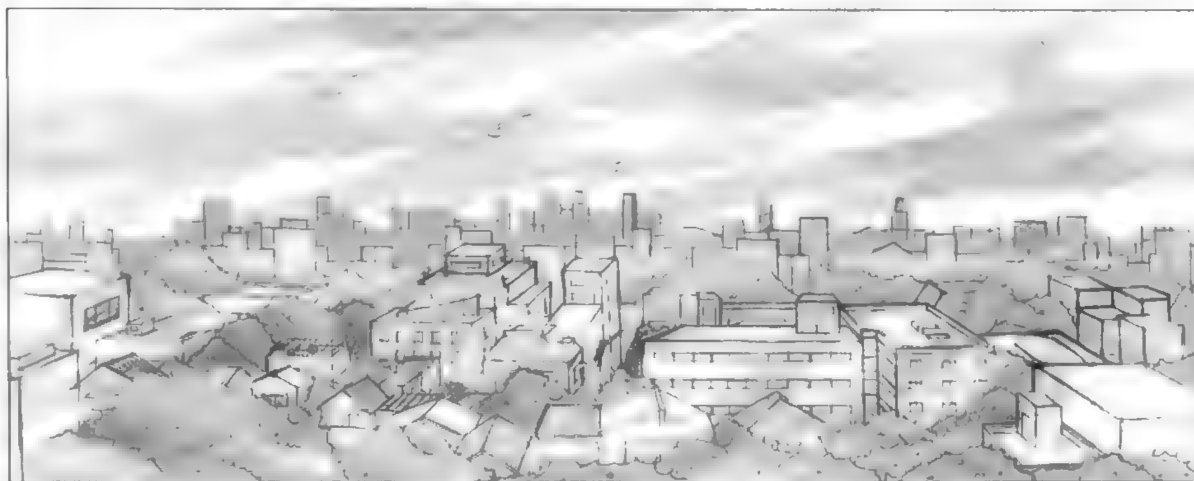


天空中的云朵要绘制得自然随意一些，不要使用僵直、硬朗的线条进行描绘。



5

在上一步的基础上，用排列的线条进一步刻画细节并对画面进行整体的调整，完成俯视场景的绘制。







别墅风景

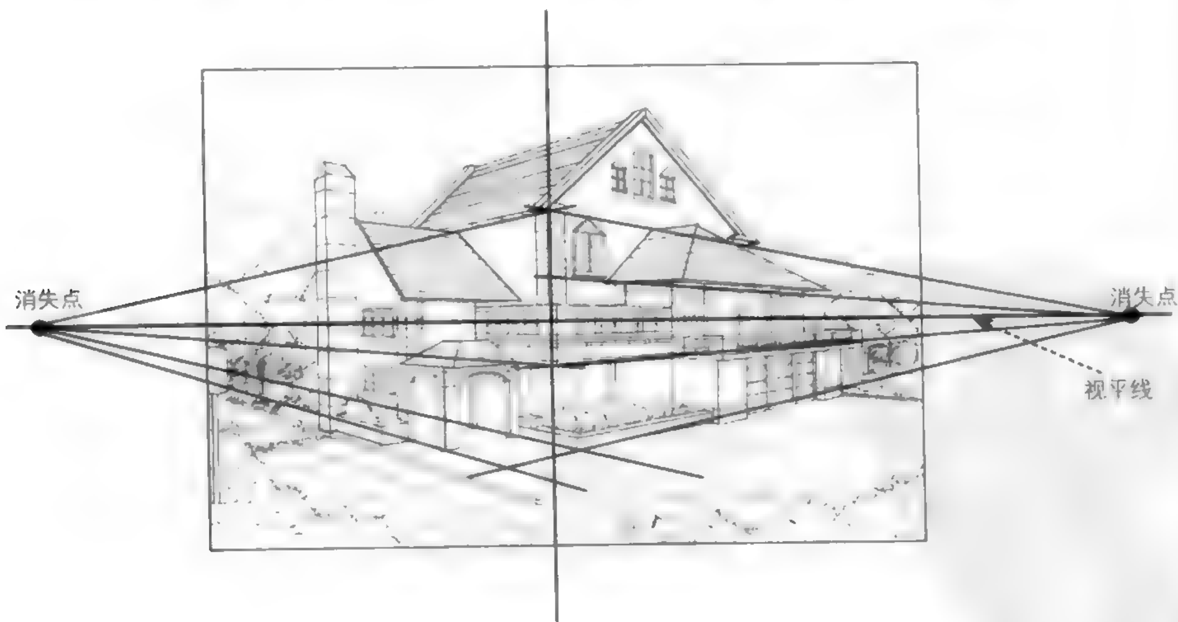


❶

在确保透视关系正确的前提下，用细致的线条将场景内容详细地描绘出来（绘制长直线时需要借助尺子将线条画直）。

绘制线稿图时注意线条的轻重、粗细。在转折处可以重点刻画，以凸显建筑的立体感。

此场景主要运用了两点透视，所绘制的建筑有两个消失点，两个面都用斜线，强调了建筑的进深感。





在此场景中，别墅建筑的位置比较居中，这个时候可以利用植物掩饰建筑与空间表现上的不足。同时也能够丰富和活跃画面，将场景完整化。



绘制别墅时线条要直挺、硬朗一些，绘制植物时线条则可以灵活松弛一些。



场景线稿局部图







❷

明确物体自身及物体之间的阴影位置，简单地涂抹出画面大体的明暗关系（注意光线的统一），增强画面的层次感。

❸

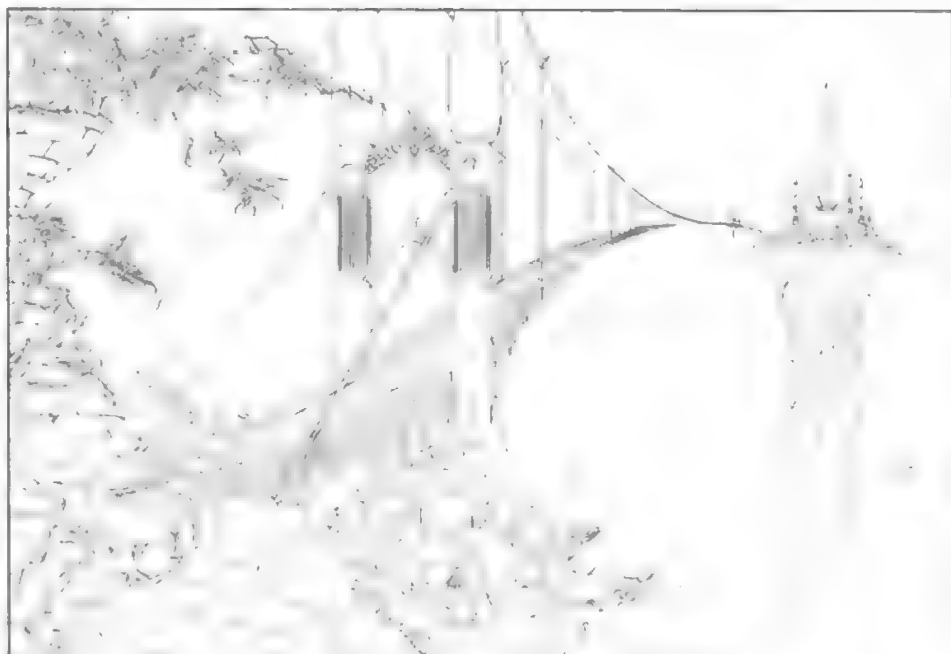


在上一步的基础上，用排列的线条刻画细节并对画面整体进行调整，增强画面的立体感，完成场景的绘制。





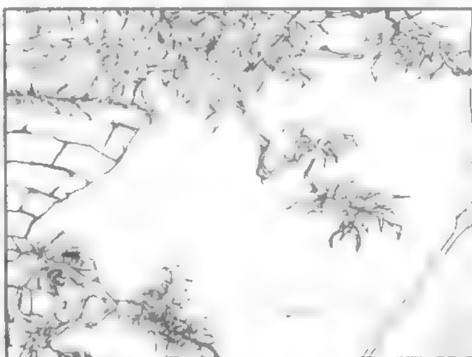
异界（幻想场景）



❶

用细致的线条将幻想场景的内容认真、详细地描绘出来。绘制线稿图时注意不要忽略对细节处的刻画，近景的植物、中景的架桥以及远景中的“城堡”等造型都要详细地描绘出来。

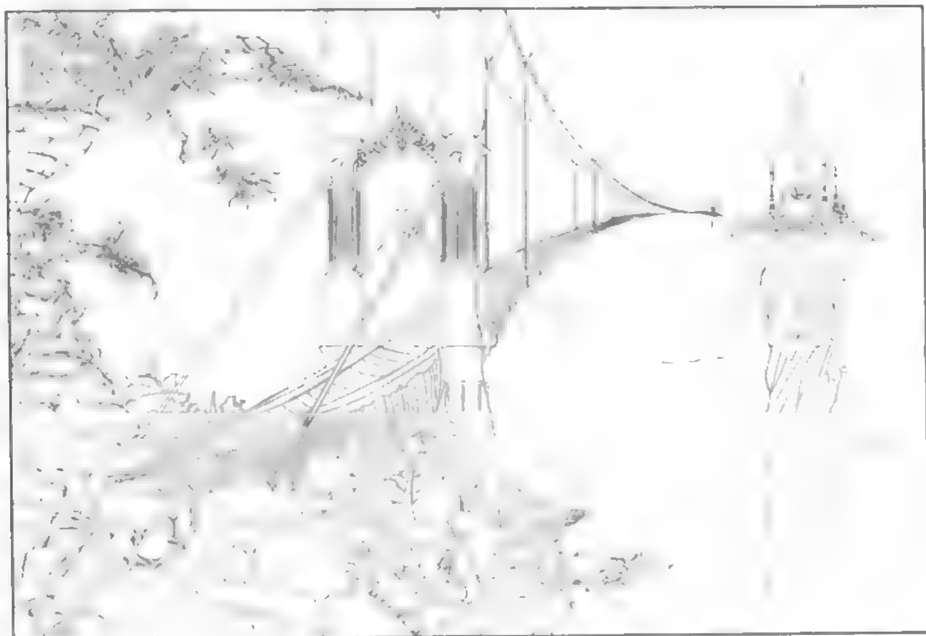
非自然的幻想场景的内容可以基于真实世界的物体进行变形与夸张，也可以背离真实的世界，设计自由度比较大。所以，在绘制这类场景时，可以尽情发挥想象力，大胆创造奇妙绝伦的“幻想世界”。





古老、繁茂的植物，造型奇特、怪异的屋式建筑，遥远天际中云雾缭绕的峭壁上的城堡，无不让人幻想着一个奇幻、神秘的“异度王国”。





小提示：为了画面的整体效果及方便后面的深入绘制，可以用钢笔或勾线笔等工具对绘制好的线稿进行勾勒和描绘。



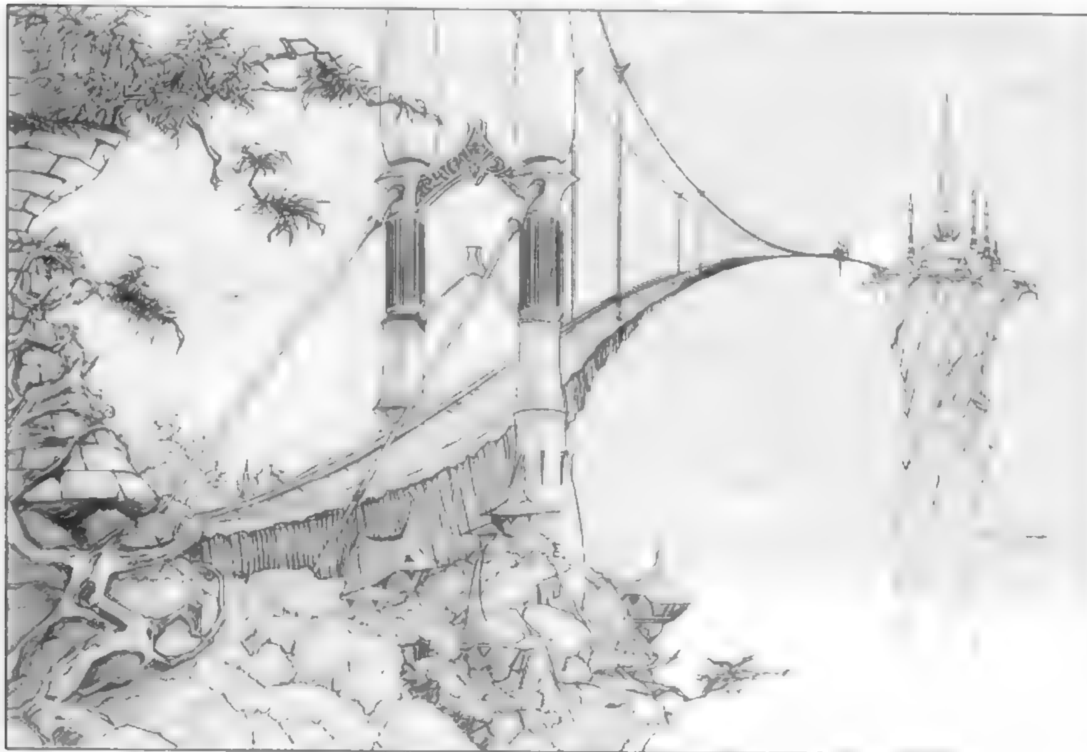
❷

简单地涂抹出画面大体的明暗关系（明确物体自身及物体之间的阴影位置），增强画面的层次感和立体感。



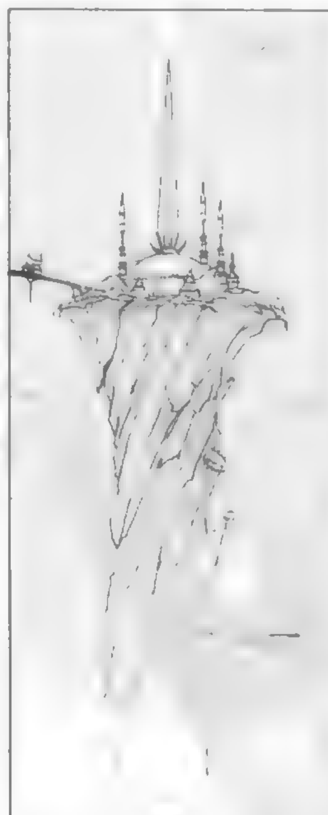
❸

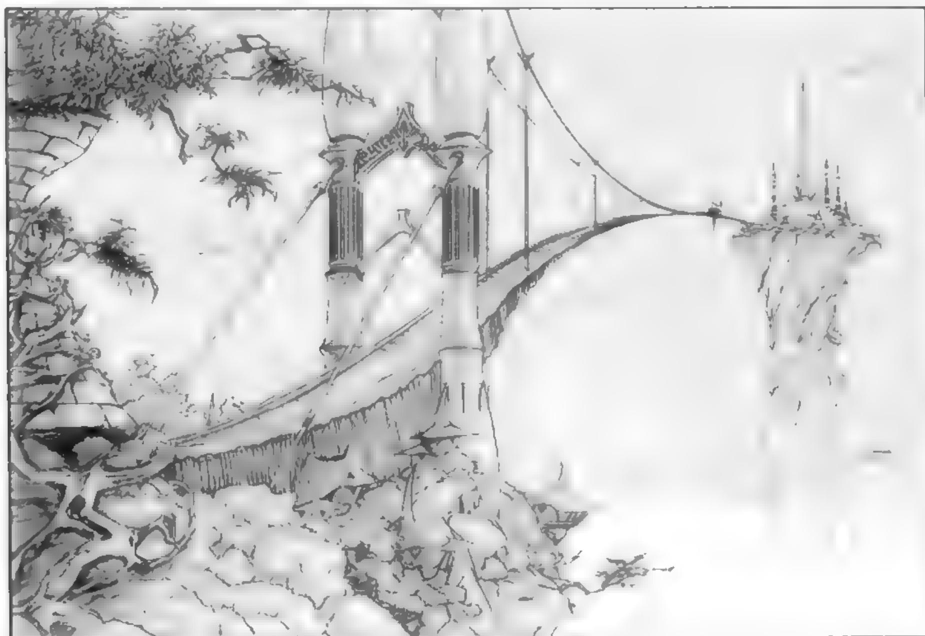
在上一步的基础上，用排列的线条进一步深入地刻画细节，完善画面。





绘制时要时刻注意画面整体感，有节奏地一步一步进行绘制，要有耐心，不要因为怕麻烦而忽略了细节的表达。



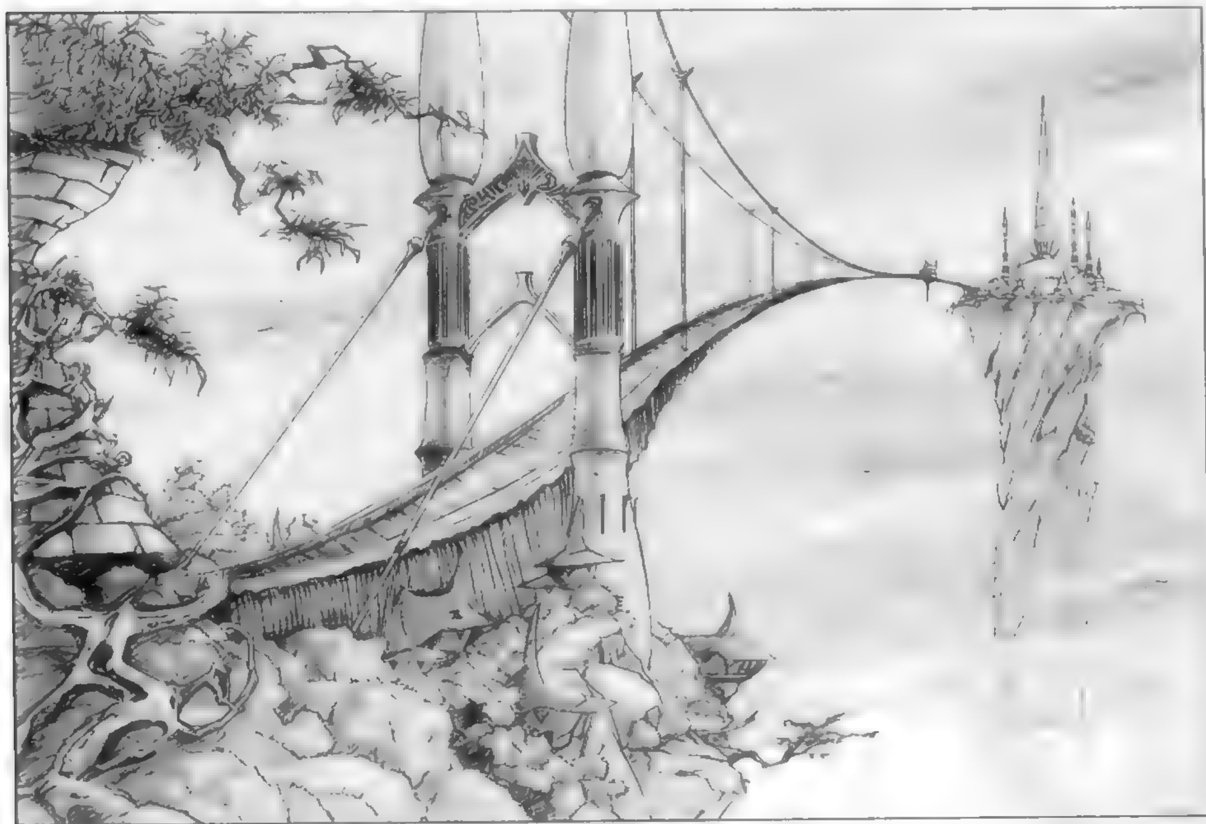


用天空作为整个场景的背景，城堡被云雾包围，若隐若现。这种场面既能表明出“异界”冲破天际高高在上的位置，又能烘托整个场景的气氛，渲染出一股浓厚的神秘气息。



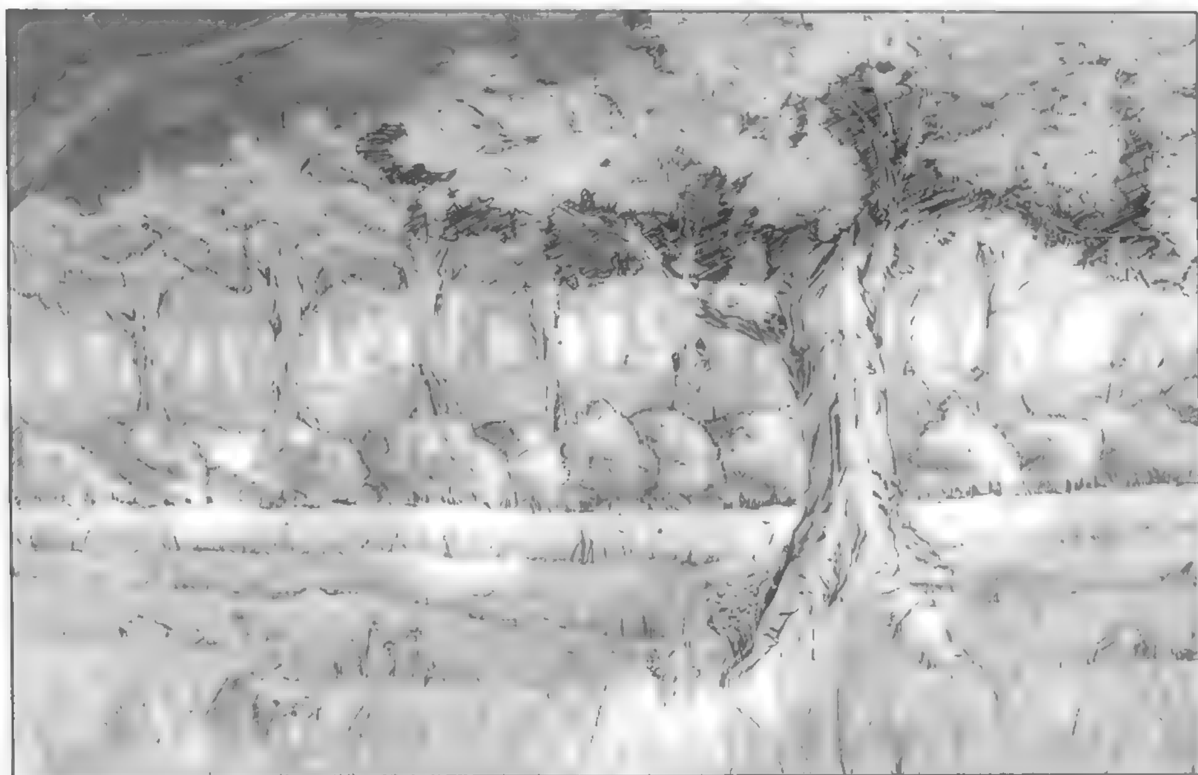
❹

在上一步对局部造型的细致刻画完成后，我们将进一步描绘天空并对画面进行整体调整，完成幻想场景的绘制。



附录：场景集锦











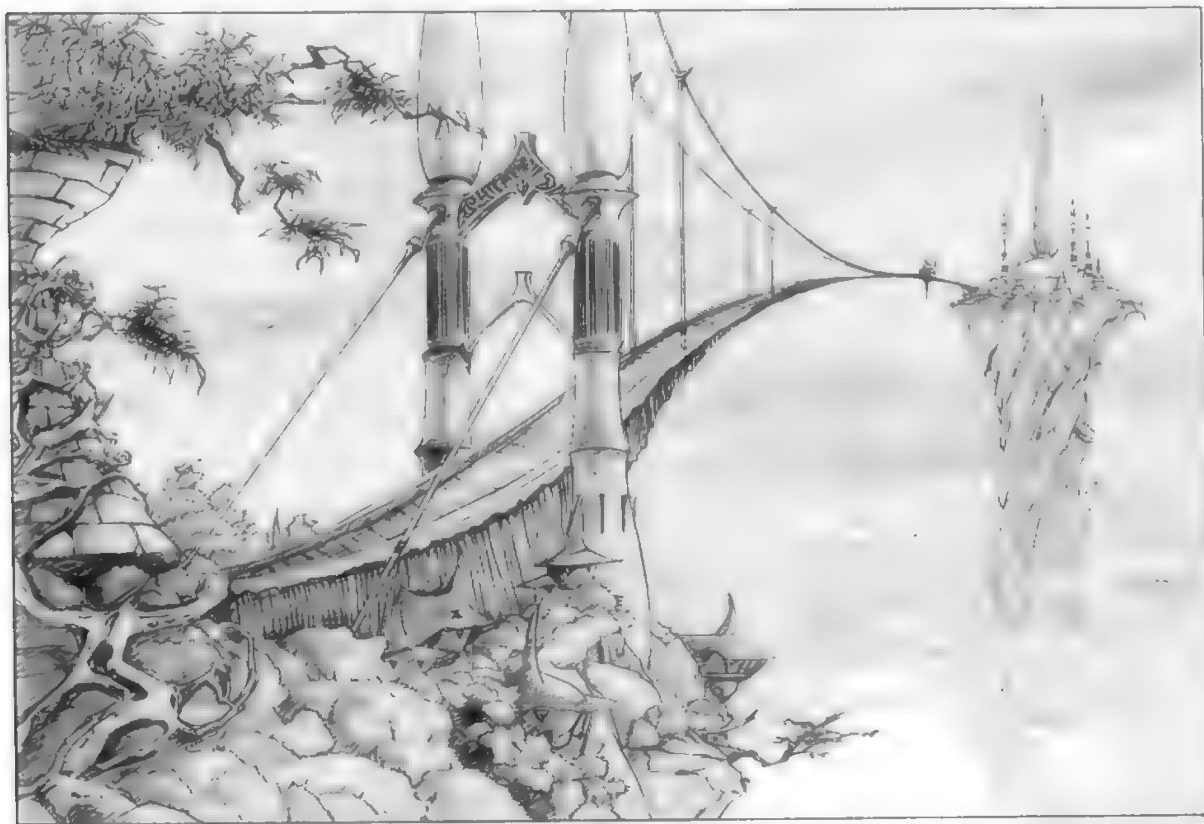


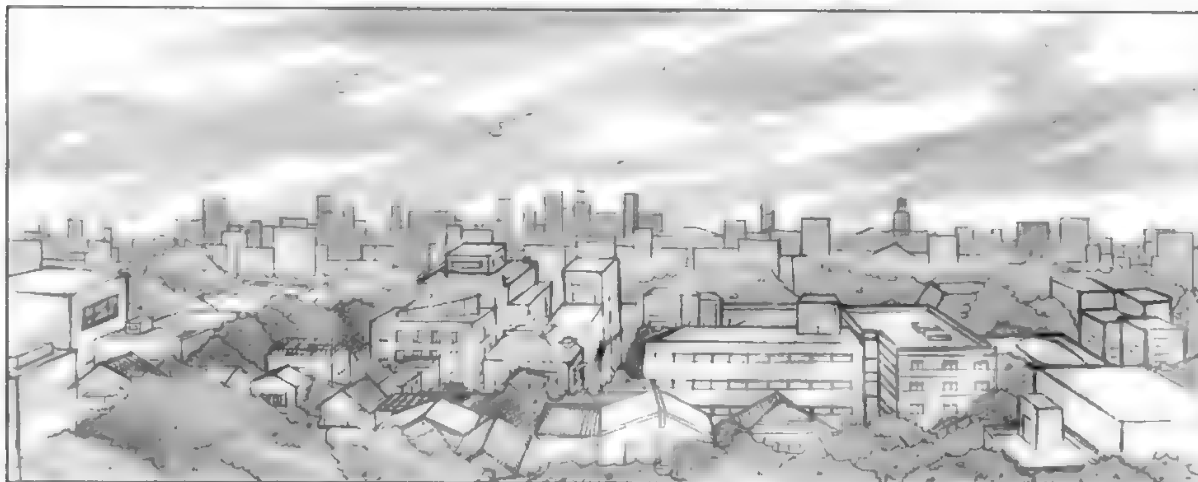




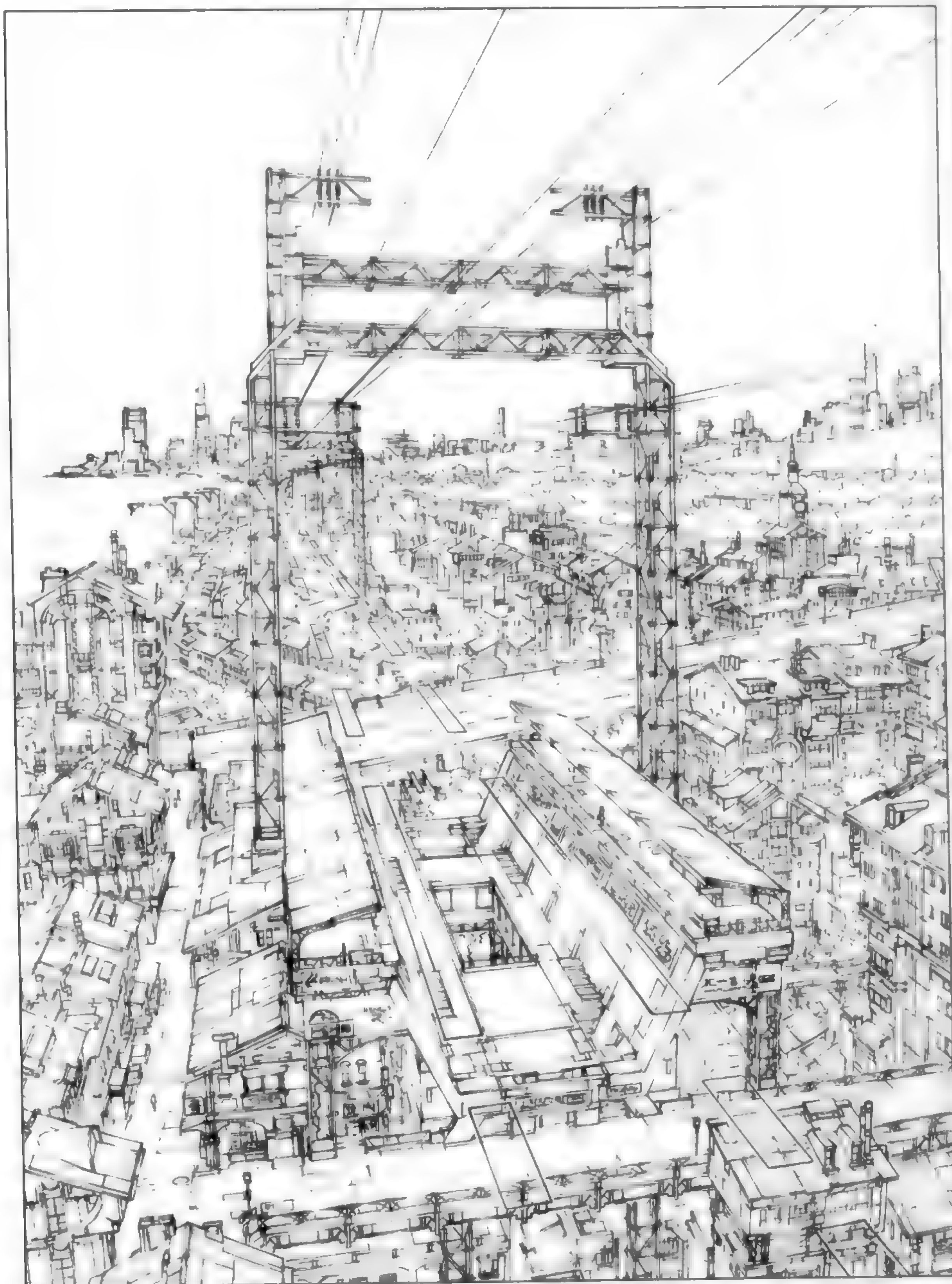






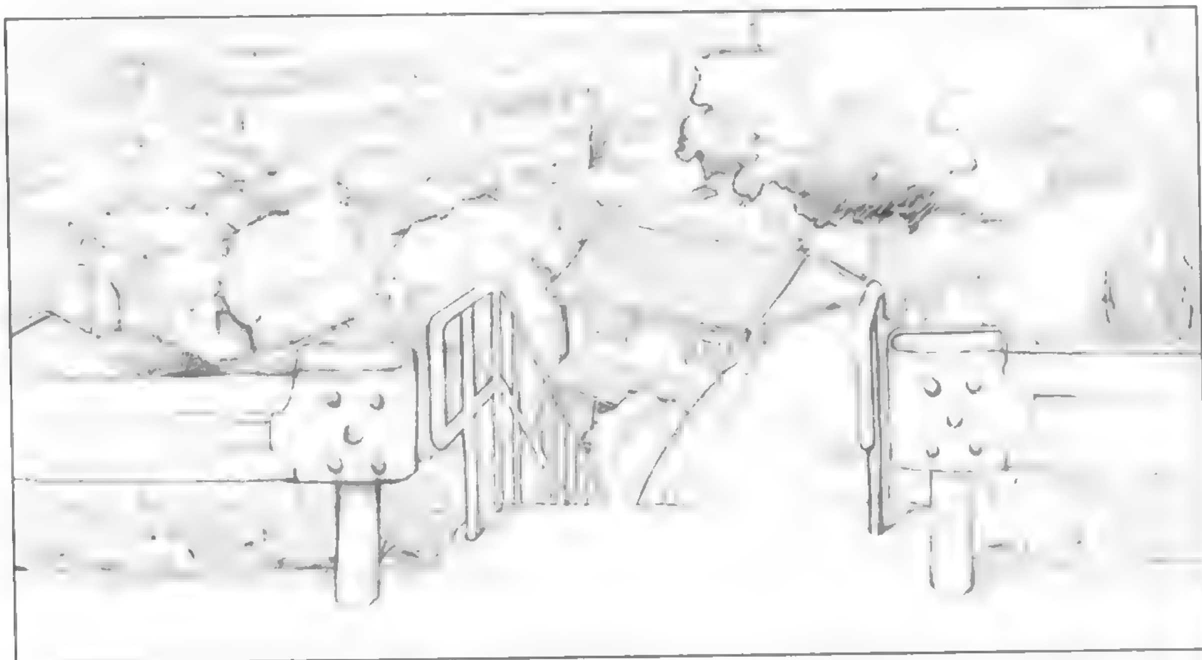






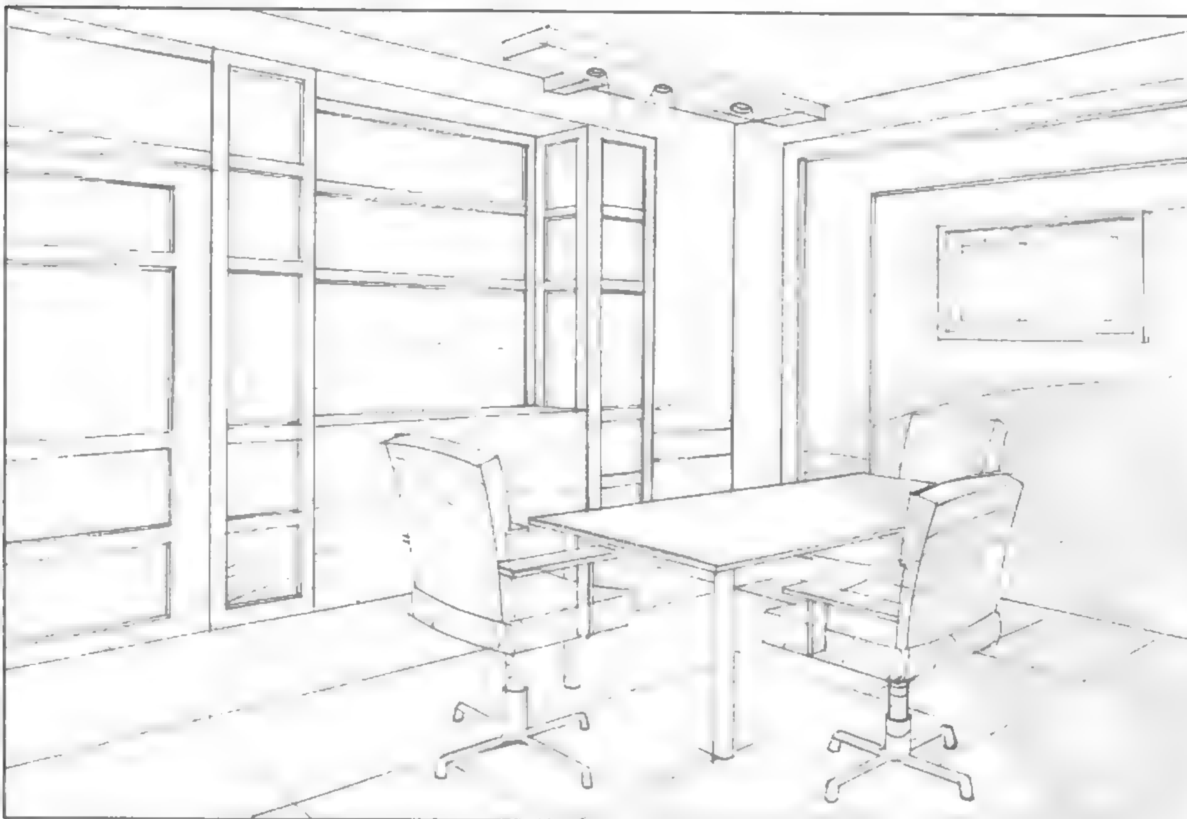


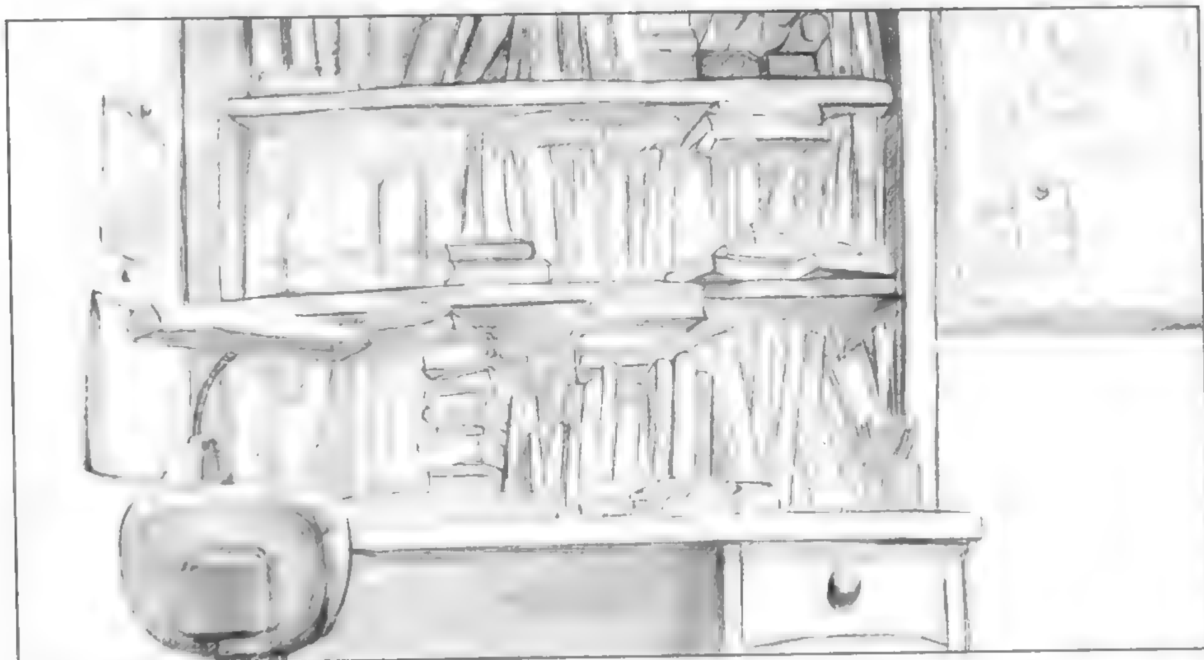






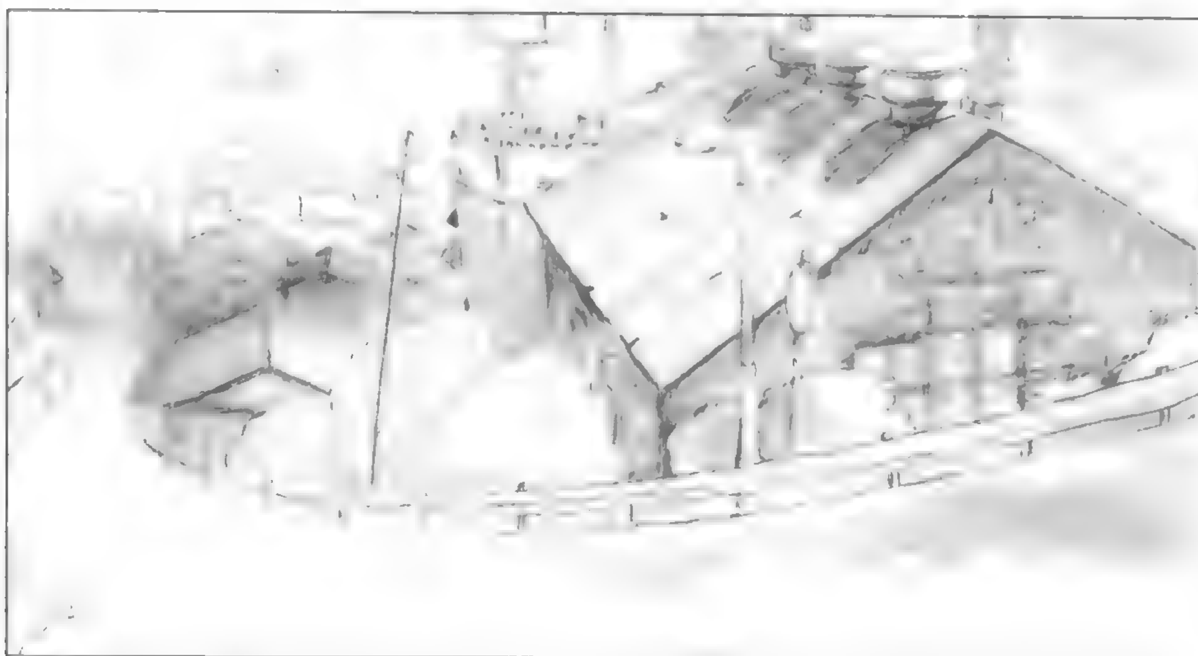






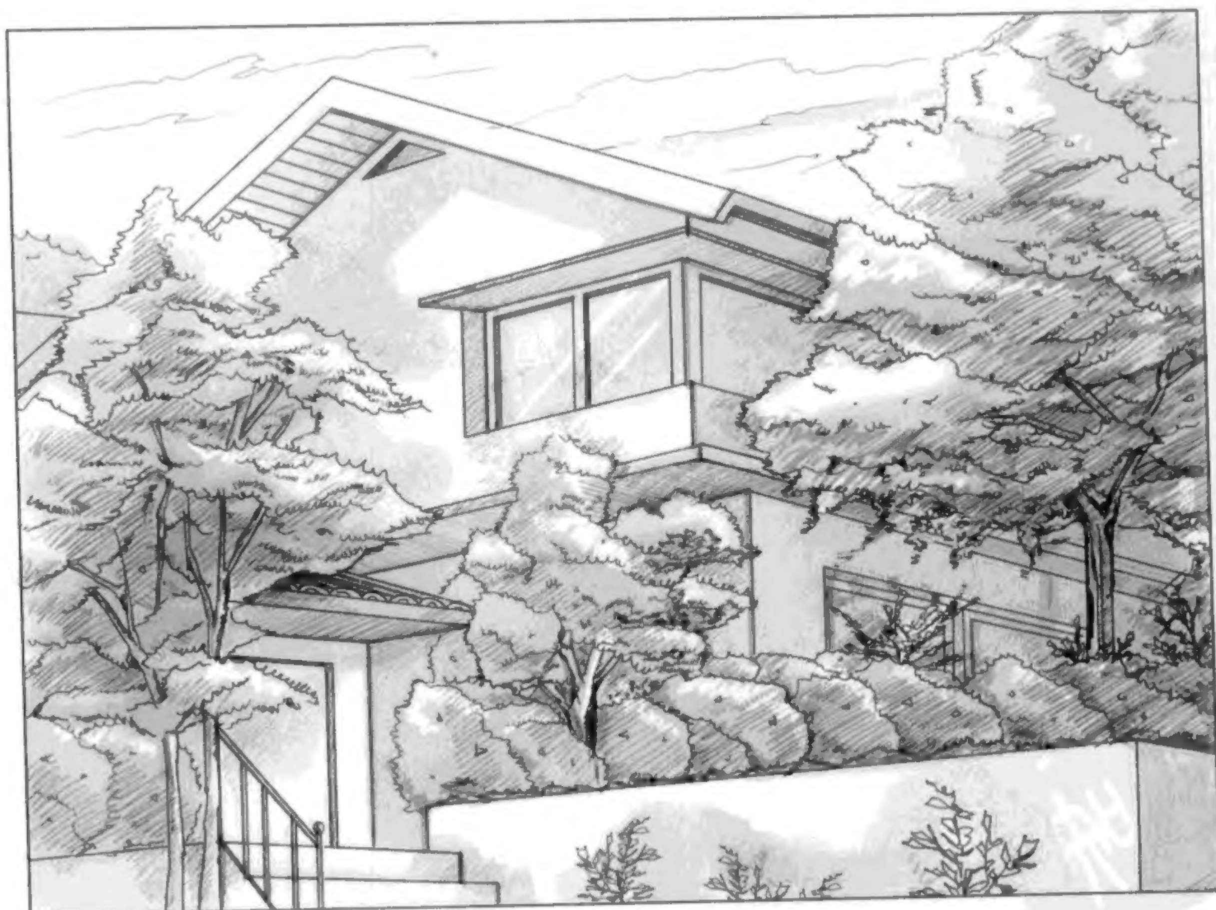















Q. City

